

微软、索尼、任天堂，全程直击E3大斗法！

震撼价 **6.99**

GAME SOFTWARE

VOL.254

电子游戏软件

盛况空前的一年

E3报道

完全彻底公开！

微软/索尼/任天堂 三大发表会全程直击！
深入总结E3重大新闻事件！
体感革命的时代到来！

《最终幻想11》的正统续作闪电发表 **E3特报 1**

最终幻想14

家用机平台PS3独占！SE抱死索尼大腿！

传言终被证实 小品秀大捧场微软发表会 **E3特报 2**

合金装备崛起

PS3、360、PC全平台化发表！MGS劈腿在行动！

E3特报 3 微软誓要推翻任天堂体感系统

革命性摄像头发表 彻底取代手柄！

E3特报 4 光环系列新作打包大公开

光环致远星 & 光环3 ODST

发售日期确定

全新滑盖版 PSPGO完全解析！

谣言成真！PSP取消UMD光盘媒体！
全新格式PSP主机正式发表！

GT赛车PSP

小小大星球 携带版
合金装备 和平行者
PSP强大软件阵容公开！

E3特报 5 E3卷首评析特辑

本届展会热点解读

十大事件

次世代软件完全成熟宣言

ICO新作「最后的守护者」震撼E3！ 掌机神作「黄金太阳DS」王者归来！

更多震撼新作：战神3、猎天使魔女、使命召唤 现代战争2、罪与罚2、怪物猎人3、赛尔达传说、赛尔达传说 灵魂轨道、求生之路2、分裂细胞 断罪、FORZA赛车3、除暴战警2、艾伦觉醒……

最新热门新作彻底攻略
**逆转检事/生化尖兵
魔法指挥棒**

电软视点大爆料
新时代的冷饭，新时代的吃法
疫情阴影笼罩下的电子艺术
XBLA，今后游戏销售的雏形？
大家都来玩体感！

马雷奥·连发
宫本茂多年研究
新玩法公开！

四人同乐
最高

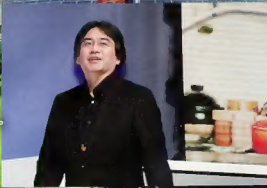
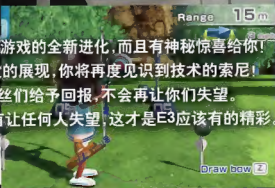
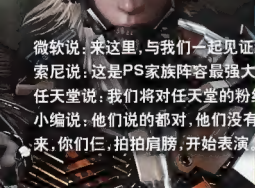
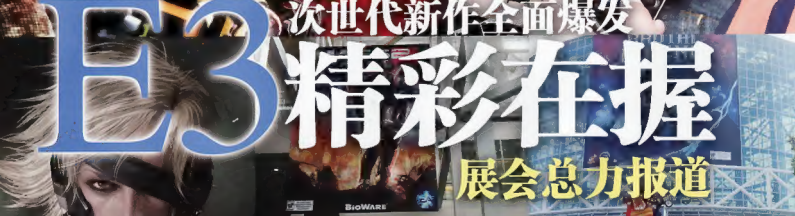
马里奥银河2
新超级马里奥Wii

零售价为每册254册

ISSN 1006-5032



12 >



该来的都来了，见证传闻和拍肩的时刻

E3 精彩在握

展会总力报道

微软说：来这里，与我们一起见证游戏的全新进化，而且有神秘惊喜给你！
索尼说：这是PS家族阵容最强大的展现，你将再度见识到技术的索尼！
任天堂说：我们将对任天堂的粉丝们给予回报，不会再让你们失望。
小编说：他们说的都对，他们没有让任何人失望，这才是E3应该有的精彩。
来，你们仨，拍拍肩膀，开始表演。

Project Natal的革命,划时代的无形全周式体感

真实体感操作、即时动态捕捉、影像追踪辨认、声音识别输入、人机社群互动……这些原本只出现在科幻电影中的东西一夜之间变成了现实。作为本次E3微软发布会最后的压轴大戏,Xbox360用极为生动直观的方式把这些展现在了我们眼前,让你不得不相信这的确是真实的、没错,微软引领的“真·体感”游戏就这么来了,它的代号名为“Project Natal”。

一个孩子走进宽敞的客厅,对着电视一挥手,Xbox360的操作界面出现在屏幕上,随着他像钢琴一样在屏幕前指指点点,一个个精彩纷呈的游戏就这样跃了起来,没有手柄,没有摇杆,也没有套在手上的操作装置,什么都没有,他是怎么操作的?原来只是一个小小的摄像头罢了!就是这个小小的摄像头将前的一举一动完全反映到了游戏中,赛车的方向盘转动、拳击的猛烈击打、足球的一脚射门,都通过玩家的自己的动作反映到了游戏中,生成影像,所有的过程都只在手指之间,你手上什么都用不着,只需要动动手就可以了。

不止简简单单的体感游戏,微软这次为我们展示的是高度的人机互动,

摄像头具备的影像扫描功能,可以把任意一件物品“转移”到游戏中,你在屏幕前现实中的东西,都可以放进游戏生成一个虚拟的相同事物,打个比方,你抱来一条小狗,在屏幕前晃一晃,游戏中就会生成一只一模一样的虚拟小狗,狗在屏幕前抬起前脚,游戏中的小狗也会同时抬起前脚,玩家抱起小狗,游戏内的人也会抱起虚拟小狗,游戏中的角色成为玩家的分身,玩家就如操作现实中的自己一样。在游戏中畅游娱乐。

此外,这个体感操作将会完全对应Xbox360主机的界面操作,通过用手指“单击、双击”屏幕上的各菜单项,来实现游戏、影音等各种功能的使用,就像PC鼠标那样便捷,不同的是,你用的仅仅是自己的双手而已,额外的东西一概不用。

首先用脚指头想,都明白微软的这项技术是专门针对任天堂Wii的,遥控器游戏让任天堂占据了不计其数的大众消费者,平时不玩游戏的非游戏玩家,全部都因为体感投入了Wii的怀抱,其带来的巨大经济价值不仅让任天堂受益匪浅,还让其他两家硬件厂

眼红得发紫又没有脾气,任天堂扩开的大众消费群体终于成了任天堂专属的送钱慈善家,而SONY和微软,不可能就此善罢甘休。从很久以前开始,面向PS3和360的体感操作设备就传遍了无数版本,有套在手上的,有挂在脖子上的,有栓在腿上的,甚至金属武装就像衣穿在身上的,几乎能想到的可能性都想到了,可谁也没料到的是,微软居然拿出了这么个高科技未化化的东西。

很多人,尤其是所谓“任饭”,都称微软无耻地跟风、抄袭,“虚饭”则称这是噱头、不切实际的忽悠,这个新



↑ 大导演斯皮尔伯格也登台现场说法,表示对新型体的极大兴趣。

一现场一系列的机器演示令人瞠目。

体感实在太过强大了,强大到几乎让人怀疑,让人不禁怀疑其真实的成分到底有多少?这些体感的概念基本上就是Wii体感功能的延伸和扩展,但更先进,更刺激,如果真的是可以普及化实现,那Wii的体感就完全成了过时的产物,任天堂可以回家抱孩子了。但到底能不能在短期内真正实用化,目前还真的不好说,微软并没有在E3上公布这个设备的明确上市日期,相关对应游戏也只是公布初期的概念。发布会上上一位女士用自己的声音指示游戏中人物走动,还用“推动”水面的波纹,似乎并不太像机器的操作演示,声音识别操控的原理还是很难

清楚,需要官方进一步的解释,而且价格也是问题,也许直到实用化游戏推出的那一天,关于“真·体感”的疑问和争吵是不会停止的。



PSPGO惊爆发布,抛弃UMD,网络谍照传言成真!

在E3上最激动玩家的前三大消息中,PSP Go的发布绝对占有一席之地,排不到第一也得第二。当3月底有传闻和泄露说索尼即将推出取消UMD的薄型版掌机的PSPGO的时候,绝大多数人还认为这只不过是谣言。原因很简单,这个掌机实在不好看,不符合SCE历代PSP的审美标准。可是正所谓人算不如天算,当PSP



↑ PSP Go的发布和前两次一样,是由平井一夫亲自主持和进行介绍的。

Go正式以新掌机的形象出现在平井一夫的手中时候,原先曾经嘲笑这一传言的人们都集体沉默了。不过沉默只是暂时的,随后就是各界玩家铺天盖地的讨论之声。

与抱怨的声音相比,赞赏PSP Go的声音几乎可以忽视。大家都不喜欢PSP Go的原因倒不是它取消了UMD盘的设计,而是因为它的造型实在比

不上以前的PSP主机。在大家早已把2000、3000系主机作为PSP的标准形态的时候,像PSP Go这样采用滑盖设计,把主要按键都集中在下面,摇杆位置不符合人体工学设计……等等等等。不过在看过这些似是而非的评论之后,我们首先要想的是:索尼究竟要推出什么样的PSP?这部PSP的造型真的是PSP以后发展的趋势吗?

从机器的外形上看,PSP Go更像是一部播放视频文件的便携式机器。它的整体体积缩小了,屏幕也从4.3寸减少到3.8寸。从玩游戏的角度考虑,确实算不上进步。但是估计SCE推出PSP Go的最初目的也不是用来玩游戏,而是作为播放器使用。3.8寸的屏幕正好是和PSP Touch等播放器差不多的尺寸,看来索尼推出PSP Go,就是要把它当作一个山寨MP4来卖(实际上以前的PSP没有破解的话就是个功能很贫乏的MP4)。

不过大部分玩家都还是比较宽容的,山寨也就山寨了,缩水也就缩水了,反正降价战略是SCE的一贯选择,这次屏幕小了,取消了UMD光盘,价格应该也差不了多少了吧?偏偏它的售价比目前索尼PSP3000还贵了将近100美元。这样的价格,这样的配置,不

是真货的话还真不会入得这么爽快。我们可以把索尼推出PSP Go的目的看成瞄准更多的非玩家人群,把机器当成播放器来卖,但是MP4的市场真的这么容易给的,索尼早就这么干了。而且说现在铺天盖地的各种功能齐全的山寨MP4、MP5满天飞,就算是在市场稍微正规一点的欧美日本地区,人们对于便携播放器的选择也早就有了固定的对象,这时候PSP Go的推出只能看作是下一代PSP推出之前的一次缓冲,但是这次缓冲的牺牲意图过于明显,怎么看PSP Go都是拿自家那些外行的,反正现在这年头真饭玩家不好找,非非饭的小年轻逛大街都是。但愿这些人的智商不太高,这样卖PSP Go的钱能捞多一点——以上虽然不能说是SCE的真实想法,但是如今世道如此险恶,以小人之心度君子之腹有的时候也是必要的。反正到时候PSP Go会推出,有钱有兴趣的玩家自然会来,不买没关系,难道你不买还能断了人家财路不成?

那么SCE会在什么时候推出下一代的PSP呢?这个问题恐怕很难说了。现在SCE采取PSP3000和PSP Go同时发售的方针,既没有正式停止传统PSP的发售,又想利用PSP Go的“新鲜”设计吸引另外一部分人来买,但是到下一代的PSP推出的时候,估计UMD将被彻底取消,所有的游戏都将通过网络下载发售的方式完成。这也使得传统游戏有实体盘地位,但是使用PSP网络传输意义上的游戏机越来越远。如果说在将来SCE的产品将把影音娱乐作为最主要的功能的话,那么PSP的定位也就不再是游戏机了。对于PSP的粉丝们来说,这绝对不是好事。



小岛拍肩, 欢乐无极限

要说本次E3最令人吃惊的一瞬间, 莫过于小岛出现在微软发布会上的一声“嗨”, 合金装备之父, PS3玩家心目中的神, 居然面微笑的出现微软发布会上, 光这一点就足以引爆半个地球。MGS跨了, MGS不再独占, 去年FF13跨腿的一幕重演在了小岛身上。

《合金装备》新作登陆360, 其实并不完全出乎意外, 早在5月中旬, 小岛工作室的一个网页倒计时就露出了某些端倪: 乌云、下雨、雷电、M、G、S……这些关键要素表明了就是MGS的新作, 但没透露任何平台信息, 要知道MGS4可是PS3独占的, 这次在平台上如此急切很想明显就是有猫腻, 果然, 一个是360/PS3跨平

台, 一个是PSP的, MGS独占不再, 小岛效仿和田被美国人拍肩, 我只能说, 这世界最奇怪不的就是第三方, 别管你是不是神。

PS3的MGS4全球共卖了500万有余, 是PS3当前卖的最多的独占游戏, KONAMI的2008年财报展露了大程度都托了作热畅销的福, 但是……另一半的500万呢? 大家心知肚明, 如果有360版, KONAMI会多收一倍的钱, 钱点, 受益的只是硬件商。亏的是游戏发行商, 已经有无数事例证明, 在当前这个世代, 除了第一方, 只有独独才搞钱, 在金钱面前, 什么民族自豪感, 什么地方保护主义, 都是扯淡, 您说是吧小岛先生?

不过小岛还是给SONY留了面子, 首先小岛就闪电高清新作并非自己监看, 之后又闪电点了PSP版的“正统续作”, 你明白什么了吗?

小岛新作就是微软的合金装备, 这本身就是一种历史的延续。



↑ 今年的拍肩比去年还要夸张, 这已经是例行节目了



360版FF13, 明春发售!

这世界什么最没谱? 问十个九个会说是“FF13的发售日”。算来算去, PS3刚出炉时就已经公布FF13, 如今还在娘胎里不知生辰八字。本次E3上, 该作带来的还是新宣传片, 至于发售日, 似乎美版上市会比日版早很多。

PS3的FF13试玩版中, 已经透露了该作日版会在今年冬季发售, 这个时间大约在09年12月至2010年2月间。而这次发布会上, 制作人北濑佳范和山崎秀太带来360版试玩演示的同时, 也一并公布了美版发售时间: 2010年春季! 也就是2010年3月至5月之间。难道, 360版只会比PS3晚几个月?

记得当初是谁说的来嘛, “PS3版完成之后才会开发360版”, “我们还没有进行360版的实际开发工作”, 这些都是野村哲也

那帮人信誓旦旦的发言, 那么, 如此接近的发售时间又说明什么呢? 和田洋一的话: “我们已经落后于跨平台开发, 今后将全力投入多平台战略的开展”, 看来这位老大对于FF13在双平台上收钱已经迫不及待了, 再想那档期时间野村哲也已经开始FF13开发工作的传闻, 就不难想象360版为什么会突然高调起来。下一步是什么呢? 日版和美版, PS3版和360版同时发售? 并不是没有可能, 要知道欧美厂商的游戏都是同时发售多语言版本的, 和田洋一的SE不是要走向世界吗? 那就请把日美的发售日统一吧, 我们大家都高兴。



↑ 微软和SONY的发布会前后呼应, FF13的面子可真不小。
——新公布的角色相当漂亮、抢眼。



光环二连发, 外传+前传

微软游戏品牌的NO.1, 非《光环》莫属, E3大展, 自己的主场, 当然少不了这块镇家之宝。这次微软算是足下力, 一口气上了两款新作, 《HALO3 ODST》和《HALO Reach》, 前者是去年TGS已经露过面的, 后者则是首次公开的全新作, 微软算是把压箱底的東西都拿出来了。

《ODST》设定为3代的资料片, 主人公并非士官长, 而是以一支地球UNSC作战小队的视点讲述另一个角度的故事, 已定今年9月22日发售。而全新作《Reach》则设定为系列的前传, 地球与星盟的冲突起因会在此作中得到阐明, 预定明年秋季发售。两作都不是系列正统续作, 由此看来, 微软还是留了一手。

在当今这个第三方越发力不羁的时代, 这个第一的大作发售显得超举足轻重。SONY这一年来一直在不断



↑ 有料到《光环》新作, 没料到居然这么快, 今年和明年都是光环年?

开发第一方工作室的独占作品, 而微软的精力似乎都用在拉拢第三方上, 第一方所下的力度逊色了一些, 《战争机器3》没能赶上, 《光环》作为从Xbox时代一路打造而来的镇家品牌, 自然要义无反顾地担起这个责任。

两款游戏都不是《光环4》, 微软还不急于推出正统续作, 似乎是觉得3代的价格还没有挖干净, 如此优秀的题材还需要仔细炒一炒。再加上《光环战争》的热潮, 这个品牌有继续扩展的潜力, 外传以及前传无疑是最好的大餐, 只要是《光环》, 就注定大卖特卖, 而且人气持久稳定, 微软根本不用担心《光环》的销量。总之, 对于玩家而言, 甭管是不是正统, 有《光环》玩, 就高呼万岁。

LIVE平台最新更新计划

XBOX LIVE是微软引以为傲的网络平台, 丰富的游戏、影视、音乐内容和良好的在线对战服务, 是360对于竞争对手最重要的砝码之一。今年的E3, 微软自然也少不了对这个平台的新动作, 事实上, 这动作还真是不小。



↑ LIVE功能将更加方便了金会员。

LIVE上下载电影虽然是不错的服务, 不过限于网速和360的硬件, 这个功能对比PC还是麻烦不少。这次微软宣布了最新更新计划, 将新增在线视频观看功能, 也就是说一部电影大片不必时间去下载, 在LIVE上就可以在线观看, 1080P高清分辨率, 使用和PC一样的缓冲式播放, 网速正常的话不会产生延迟, 基本可以达到同步。这大大方便了喜欢看电影的玩家们, 最重要的是, 厂商在LIVE上更新的游戏宣传影片, 也不必浪费时间免费下载, 直接在视频看就可以了, 方便之余, 宣传起来也更直观, 实在

是造福玩家造福厂商。此外LIVE音乐播放器也会重新整合, 对会员免费, 听音乐更方便了。

XBOX LIVE还将与FACEBOOK进行合作, 今后可以用XBOX LIVE访问这家美国的著名交友网站, 浏览互动, XBOX LIVE的好友列表也会和LIVE好友列表整合, 在LIVE上就能跟FACEBOOK聊天, 如果能配合新系统的人机互动社群, 那可真是太美了。这项合作, 对访问内容不是很多多的XBOX LIVE是非常好的补充, 如果能继续扩大访问范围, LIVE的功能会更加自由多样化, 不过对于国内玩家而言, 这项功能用处不大, 假如能用LIVE上X网之类的, 那倒还不错。



↑ FACEBOOK的丰富内容和好友阵容, 今后都可与LIVE共享。



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

索尼2009发布会 超级大作如潮涌！ “PSP Go”奋力向前冲吧！



万众瞩目的E3 2009 SONY发布会在6月3日的凌晨两点正式拉开帷幕。虽然比预定开幕时间晚了几分钟，但这明显是SONY故意让惊喜来得稍晚一些。在去年E3遭遇滑铁卢之后，今年的SONY首先在气势上就给人焕然一新的感觉。在本届E3还未开始之前，由于新硬件“PSP GO”就已经早早流出了设计图，所以整个发布会中并没有给人带来太多的高潮。不过TEAM ICO小组制作的《最后的守护神》、《最终幻想13》、《最终幻想14》、《战神3》、《GT赛车5》、《合金装备》和平行者》、《生化危机PSP》、《忍者龙剑传2》等豪华软件阵容都是另外两家无法比拟的。

发布会最开始依然是历年都有的宣传片，这次SONY的大屏幕上出现的还是“△、○、□、×”四大键位标识。在无数的乳白色四大标识中，出现了PS3、PS2、PSP和PlayStation Network、SONY游戏机的大众像。在硬件之上，出现的是现在SONY软件阵容中坚力量的宣传联播。有《最终幻想13》、《忍者龙剑传2》、《蝙蝠侠》、《战地双雄》等等。在一系列宣传片播放完之后，SCEA的总裁Jack Tretton登场。他宣布，在2009年PS3平台上，不管是已经发售的，还是预定发售的，都拥有强大的游戏阵容。共有384款。其中备受期待的有《最终幻想13》、《神秘海域2》、《暴雨》、《拉切特与克拉克》、《使命召唤：现代战争2》等。然后还总结了上一个财年里整个PS系游戏机的销售数据。

在例行公事后，Tretton首先请上了顽皮狗工作室的代表以视频方式《神秘海域2》的试玩。这次的试玩就给人以超现实的冲击力。游戏一开始，德雷克遭遇了米-24“雌鹿”武装直升机的猛烈攻击。他与同伴一边躲避一边战斗。角色的互动要素比前作更多，可以推动场景中的一些东西作为操作。在经过了约5分钟的战斗后，德雷克与同伴终于到达了一个相对安全的地点，试玩也就此为止。

接着展示的是PS3大型多人联机游戏《MAG》的实机演示。从屏幕上能看见256人同时在线对战。大屏幕上显示了一大堆用户头像。这款波澜壮阔的256人联机对战游戏，是由知名射击游戏《猎豹突击队》系列的开发商Zipper Interactive负责开发。仔细分析一下它的卖点，就会发现它是为PS3平台量身打造的。凭借PS3的强大性能方可展现256名玩家同时在线，在什么时候都能驰骋游戏的英姿。

之后，本场发布会的第一个高潮到来。Tretton确认将会有大量PSP游戏提供下载，另外还有来自包括迪斯尼等合作伙伴提供的电影和电视节目下载，并请上了SCE总裁平井一夫。平井一夫还是那么镇定自若的走上舞台，接着大家又看见他那个熟悉的动作——“掏面颊内侧的口袋”，这次从里面掏出的是一台白色的简化版PSP，他称之为“PSP GO”，这样一来证实了在互联网上所有流传和照片都是真的！他亲自为大家展示了“PSP GO”的薄盖设计，并解读了其性能和各项参数。基本都和之前网上流传的一样，并确认“PSP GO”不会取代PSP-3000，只是PSP的另外一个型号。之后所有PSP软件都会有UMD版和下载版，还介绍了一款新的专用媒体编辑和传输软件，同名为“PSP GO”。“PSP GO”在美国的售价为249.99美元，定于10月1日发售。

为“PSP GO”护航，平井一夫请出了《GT赛车》之父，山内一典。山内宣布他很荣幸能在此现场为大家展示已经开发了4年多的PSP版《GT赛车》，本作有500多辆赛车，35条赛道。《GT赛车》系列的传统要素都被保留，并且支持4人联机对战，还有专门对应PSP的联机功能推出的要素，因为要收集的车辆多达800多辆，一个人要全部收集很困难，所以游戏中设计了可以让多名玩家一起完成收集，来降低难度。本作也定于10月1日作为“PSP GO”的首发软件发售。

山内一典退场后，平井一夫又回到台上，提到了《合金装备》系列对PS系主机的贡献，并请出了王牌制作人小岛秀夫，同时大屏幕上公布了《合金装备和平行者》，对应平台为PSP。小岛秀夫保证这款游戏将由MGS系列原作开发小组负责，所以不是外传而是系列的正统作品。发售日期为2010年，从现场画面中我们看到了BIG BOSS。看来本作应该还是前传性质。

之后轮到了PSN，Tretton确认《最终幻想13》的美版于6月3日在PSN美版上线。接着他开始介绍PS HOME，Tretton宣布目前PS HOME的活跃用户数超过650万，而且之后的数月里在商店的娱乐设施和商品数量会增加。从现场的大屏幕上我们可以看见有一名身着“春分”服装的代言人登场。

在PSN之后轮到了PS3，大屏幕上开始了PS3软件的介绍。有《神秘海域2》、《最终幻想13》、《蝙蝠侠》、《拳皇12》、《暴雨》、《战地：1943》、《块魂》、《索尼克》、《摇滚乐队》、《生化奇兵2》、《战神3》等等，可以以PS3的一线软件阵容集结一堂。

接着Tretton请出了育碧蒙特利尔的制作者，演示

《刺客信条2》的试玩。从个人角度来看，《刺客信条2》是《天诛》这种古代潜入游戏和《合金装备》这种现代潜入游戏的结合体，素质毋庸置疑。游戏的背景是文艺复兴时期的意大利，主人公开始使用达芬奇的“飞行器”，这个道具看起来相当灵活，甚至还能用来攻击地面上的敌人。

《刺客信条2》之后，大屏幕上播放了《最终幻想13》，相比前一天微软发布会上出现的影像，SONY的FF13影像有相当多的新影像和新角色出现，大屏幕上又令人震惊的公布了《最终幻想14》，虽然是PS3独



索尼E3发布会平井一夫展示PSP Go

占，但却是网络在发售前，从早前公布的画面来看，风格跟FF11特别像。个人分析可能就是FF11的高清强化版，本作预定在2010年上线运营。

在感受了《最终幻想》系列超凡脱俗的魅力后，索尼自己的动作感技术展示，外形比较像是一个小型的麦克风。这个控制器可以感应玩家的动作利用Eye Toy在游戏中以虚拟的形象显示出来，比如让你手中出现一把光剑或一只鞋子，甚至是流星锤，使用这些设备还能模拟一些主视角的動作，比如挥剑或是扔手里剑，还能模拟拉弓射箭的動作，据称，这个设备还不完善，正在开发测试阶段。

接下来SONY公布了一款包含《小小大星球》要素的竞速游戏，名为《ModNation Racers》，和《小小大星球》一样，玩家可以自建角色，自选赛车，还可以自己设计赛道，游戏提供了一个功能齐全的地图制作工具，玩家可以自己制作山脉、树木、水流或者任何其他地形。

最后的10分钟是整个发布会的最高潮，ICO操作、GT5和战神3的同时播放，标志着SONY软件阵容回到了最高峰。首先影像中放出的是ICO小组制作，田文久人监督的ICO操作《最后的守护神》，整个影像的内容就是之前网络上流传的片段的动画版，主要展示了一个戴面具的小男孩和一只大鹰在某个遗迹中相遇，一起探险，相依为命的情景。

接着是已经开发制作多年的《GT赛车5》，这次公布的最新影像，而且是正式版的影像，并非序章。之后SCEA的Matt Leone登场，他为大家带来的是全球玩家都痴迷已久的《战神3》实际试玩，虽然现场演示的时间不长，但展会现场会提供长达30分钟的试玩。在现场演示中，可以看到克里斯托斯三下五除二就放倒了一头牛马和一支奇美拉，血腥暴力程度较之前作，有过之而无不及。在最高潮过后，Tretton回到台上感谢大家光临，同时宣布发布会结束，【文/七曜

索尼新型掌上游戏机 PSP GO

出人意料、一鸣惊人，惊世骇俗……你可以找出很多词汇来形容PSP Go的公布，和传闻中的一样，它真的取消了UMD，我们难以想象，PSP3000发售才刚刚半年，新型机就出来了，比3000之于2000还要快，作为PSP的老用户，你有什么想法呢？

新滑盖设计、横向按键托盘，轻量化小体积的机身，完全网络下载式的软件方针，同步上市的一线大作……也许，这些都是你选择购买它的理由，也可能是你不购买它的理由，PSP Go，这个名字就很奇特的掌上新宠，到底带来了什么亮点呢？且先往下看。



↑收起托盘，专门用来看电影听音乐的形式，外形很小巧，和手机大小相近。



本图为主机原大。

取消UMD仓，新型滑盖式设计

PSP GO最大的变数点，毫无疑问就是取消了UMD媒介，和相伴随的传闻相吻合，SONY果然在新机型中舍弃了这个曾经引以为傲，如今却形同鸡肋的小光盘，这个变动，可以说SONY不再把UMD当作自家的卖点，游戏、电影、多媒体等多元化要素会是今后的主打，而且这个设计，会进一步加强反盗版拷贝的力度，零元版群体估计更泪目了。

至于从下部伸出的滑盖，明显是走的手机构线，省空间，更时尚，不过那个左肩杆的位置感觉有点别扭。



PSN高度互动的网络服务

不能用UMD，那我们用的就全是来自网络下载的东西，从本次E3公布的情报来看，PSN平台所有的内容都将对应PSP GO，PSN上的游戏，除了PS3和PSP外，都有对应PSP GO的版本。PSN上的电影，都可以下载到PSP GO中，总之，PSP GO可以说就是第一部PSN网络下载专用机，用PSP GO，浏览PSN网络商店，看上喜欢的东西就下载下来，随时随地都可以享受这样便捷愉快的服务，这应该是很时尚青年男女所追求的生活，PSP GO就是来实现你愿望的神机，这就是PSP GO的价值。



“掌上网络娱乐终端惊天问世 新型PSP GO开创网络下载新时代”

SCE集团CEO平井一夫在E3上的发言：“我们这次要向大家展示的，就是全新掌上娱乐终端“PSP GO”，你不必怀疑，这就是一部新型的PSP，一部划时代的高科技产品。我要说清楚，它和以往的PSP都不相同，PSP GO没有外部存储设备，也就是没有传统的UMD仓，但它会发挥比PSP更大的能量，PSN上的精彩内容将全部完美对应PSP GO，你将在PSP GO上体验到最高水准的网络体验，不仅是游戏，还有上万部高清电影、音乐、上网等等丰富多彩的内容。这部神奇的主机和大家在今年10月1日如期见面！”

PSP GO主机硬件官方性能数据参数

今年E3开展之前，SONY的官方电子杂志就提前透露了PSP GO相关信息。直到SONY新闻发布会，平井一夫正式公布了这台新机型，相差不到三天，还是抽广大PSP玩家带来了不小震撼，4000来出，GO先行！SONY有你的。E3展前后，SONY通过网络，发布了PSP GO的官方硬件数据参数，同时，PSP GO的编号命名为“PSP N1000”，这难道意味着今后还会有N2000、N3000……？我的老天。

规格	硬件参数
产品名称	PlayStation Portable GO
外形尺寸	长度128mm x 宽65mm x 68mm
重量	约158克（含电池）
CPU	PSPE CPU（动作周波数：1-333MHz）
屏幕	3.8英寸液晶显示屏
分辨率	480x272像素
外部端口	AV输出端口、外部充电电源、USB、记忆棒插槽
内置存储空间	16GB
对应游戏	PSP系列游戏
通信机能	内置蓝牙，无线上网



3.8英寸屏幕,沿袭传统风格设计

PSP GO采用了最新的滑盖式设计,屏幕尺寸比3000型略有减小,从4.3英寸见到了3.8英寸,依然是「约10厘米」,但屏幕对比依然是16:9,分辨率还是480×272像素,只不过因为少了左右两边的部分,对比看起来没有什么变化,实际上还是小了一圈的。屏幕周围的线条设计和以前一样。



流线瘦身式设计,更轻量化造型

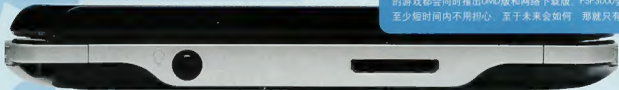
依照官方公布的数据,PSP GO本体重量只有110克,大约只有3000型的60%,到底是什么让新机型轻了这么多?可以想一下,PSP GO去掉了一个UMD仓,单就这一个不会减少这么多重量,那玄妙就出在滑盖部分了,把左右两边的按键内嵌在了主机中,只用一个托盘来容纳,这样大量的外壳塑料就被省去,重量自然也就下来了。

专门用来数字储存内容的记忆棒

这个我们都熟悉了,对于国内玩家而言,记忆棒除了存游戏进度外就是存储下载游戏的,这一点SONY官方也一直在用PSN付费提供,因为PSP GO采用完全网络下载的形式,这个记忆棒就显得更重要了。另外PSP GO还自带16GB内存,下载存储会比现在更方便快捷,当然要完全享受网络下载游戏、电影的体验,一块甚至几块大容量的记忆棒是少不了的。

完全网络下载化的新PSP游戏时代

没有了UMD,今后对应PSP GO的游戏将全部采用网络下载的方式,而这也意味着,以前所有UMD的PSP游戏都不能在PSP GO上运行了,听到这个消息也许很多UMD收藏家心都凉了半截,不过依照官方的说法,今后发售的游戏都会同时推出UMD版和网络下载版,PSP3000会继续服役,老玩家们至少短时间内不用担心,至于未来会如何,那就只有天知道了。



GAMES 《GT赛车 携带版》首发同售

很多人都忘记了,山内一典还在开发PSP版的《GT赛车》,而这次E3,他又让我们想起了,而且是实打实的游戏,今年10月18日,PSP GO的发售当天,这款盼星星盼月亮的作品就要如约降临,简直就做梦一样。最新的试玩影像中,游戏的画面实在太让人吃惊了,那赛车建模,那背景的层次感,那光影特效,甚至比PS2都要强很多。



↑这张图表现出的图数只是冰山的一角,实际画面还要强劲许多,令人震撼。

GAMES 《小小大星球 PSP》(暂定名)

2008年度拿下最多全球分奖项,同时也是年度游戏大赏的《小小大星球》,如同传言一样登陆到了PSP平台,同样为配合PSP GO的公布,PSP版《小小大星球》沿袭了PS3版的创意设计,动作、创造、互动娱乐、随身玩伴的感觉一定乐趣倍增,本次E3官方公布了不少游戏实际画面,以及一段宣传影像,依然还是那份轻松愉快的气氛。



↑转战掌上娱乐平台,相信《小小大星球》依然会释放无边的潜力。

GAMES 《合金装备 Peace Walker》

E3展SONY发布会首次公开的作品,小岛秀夫亲自挂帅领衔,MGS4原班人马倾力制作,蛇叔SNAKE出任主人公,这就是系列的“正统续篇”(小岛语)。该作时间设定在3代的十年后,也就是1970年,讲述SNAKE和BIG BOSS那一代人在那个年代发生的故事。本作由小岛监督,并任制作人,预定2010年发售,同时推出UMD和PSN下载版本,是PSP GO绝对不容错过的超大作。



↑沙滩上打靶的男人们,体现一代老蛇那不为人知的过去,系列的老粉丝们怎么可能错过这款作品。



最终幻想14震撼登场!

在6月3日凌晨的SONY发布会上,当《最终幻想13》的最新影像播放完毕后,个人以为会是《最终幻想 Versus 13》、《最终幻想 Agito 13》或者是《王国之心3》,但当充满魔幻风格的全新画面出现时,我心里第一时间猜想是某个与龙紧密相关的RPG大作!当这段影像播放完毕之后,本作的LOGO出现,我都不敢相信自己的眼睛,居然是《最终幻想14》!这实在是太惊人了,因为《最终幻想13》的日版至今都不敢确信它能在09年冬季发售,《勇者斗恶龙9》会不会再次延期也是未知之数,SE低下的创作力让人忧心忡忡,这时公布PS3独占的《最终幻想14》让人甚至觉得这是一个噱头,如果你玩过《最终幻想11》,那么就可以从发布会现场的影像中感觉到,这就是《最终幻想11》的续作。

□文/七曜



FINAL FANTASY XIV ONLINE

在本届E3开始之前,就有很多人猜测本次索尼和SE的展出游戏名单,九成以上的内容也确实被猜得八九不离十。但事实上并非所有索尼E3发布会的内容都被提前泄露,至少在演示过《最终幻想13》之后Tretton的一番话,着实让所有人都着实惊讶了一下,《最终幻想14》被正式公布。Tretton在会上直接告诉观众们,2010年大家将能够玩到《最终幻想14》,而且只能在PS3上玩到这款游戏。虽然还没有公布具体日期,但不难推测应该是在《最终幻想13》发售之后。

次世代最强的网络RPG即将揭去神秘面纱!



↑本作的角色从脸部来看,有似曾相识的感觉。

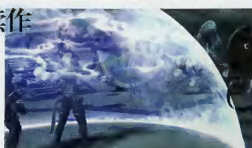


官方表示本作将于明年中旬在全球范围内的PS3平台上同步发售,届时将支持日语、英语、法语和韩语四个语种。SE官方发言人信誓旦旦的向玩家保证:“《最终幻想14》将全面超越之前《最终幻想》系列的品质。”



《最终幻想11》的续作 第二代网游FF

其实早在数天前就在网上看见了某日本知名游戏杂志的封面是SE即将推出FF系列的新一代ONLINE游戏,但当时很多人说是《最终幻想11》的PS3重制作品。没想到的是,这款游戏SE直接冠以了《最终幻想14》之名。官方表示这是一款旗舰级的新网游,本作的素质将全面超越目前的《最终幻想11》。而且游戏沿用的世界观也和《最终幻想11》基本相同。从现场的宣传片中演示的几段CG影像中可以看出,最后的大标题写着:“新的在线史诗拉开序幕”。目前官网也同时上线,但还没有更多的实质内容浮出水面,也无法从SE口中得知这款游戏的具体情报,不过可以肯定的是《最终幻想14》的内容将比历代最终幻想系列作品更加充实、丰富,达到系列的一个新高度。



可选用五大种族沿袭前作的设定

玩家在本文中能选用的种族有五类,分别是人类、巨人族、矮人族、猫人族和精灵族。每个种族都有自己的特点,人类是能力最平衡的种族,没有特点就是最大的特点。

↑《最终幻想14》可以说就是《最终幻想11》的高清强化版。

一本作从画面上并没有展示出超越FF13的效果。



PLAYSTATION 3	本游戏名称	最终幻想14	2010年预定
PS3	在线角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定
	多人同时游戏	记忆容量未定	日语
			审查指定

最终将只会剩下混沌，



在这次E3展《战神3》的演示视频中，除了普通的杂兵战之外，还有两种比较强大的敌人出现，需要用到QTE才能解决——当然，所谓“强大”也是相对而言，在克里斯托斯眼里，顶多算是“高级杂兵”。先出场的是一个半人马骑士，外貌看上去颇为凶悍，手持一只大铁枪，结果被克里斯托斯开膛破肚而死。后出场的奇美拉则要强大不少，起码还是酣战了一番，第一次QTE被扯掉蛇尾，第二次QTE被撕下后肢，扎进了身子……风格还是一如既往的暴力。从演示视频来看，奇美拉要比半人马难对付许多，不单是体力更多，想要干掉它，仅仅是QTE就得两次——这在系列之前的作品中，还是非常罕见的。从这点可以相信还有更多新敌人会加入。

更为强大和华丽的魔法技能 克里斯托斯的杀敌利器

魔法系统自战神1代以来就一直存在，其强大的威力和诸般特殊效果，使它成为了玩家们征战杀敌的必备利器。特别是可以通过方向键的对应直接发动魔法的便利性，也非常体贴。不过由于使用魔法需要消耗魔力，而魔力的补充点则相对较少，所以魔法往往被用在了关键的时刻。

关于3代中的魔法系统，制作人表示“与这几作中武器方面的不断进步相同，新的魔法技能也将被加入，你会

发现使用魔法还可以做到更多有趣的事情。”至于会加入哪些魔法技能，制作人员并没有细说，不过有内部人员透露将会加入与宙斯相关的一个魔法，那就是克里斯托斯使用后会一拳砸在地上产生巨大的范围攻击冲击波。

另外在发布会上演示视频中看到的克里斯托斯在对付巨人外形的敌人时使用的类似火焰管箭的技能，而且似乎还能自动回复“魔力”，不过实际上这个可不再是魔法技能了哦！

从1代的奔奔突起到2代的再上一层楼，如今尚未发售的《战神3》已经成为了索尼PS3的救命稻草，本届E3展前的索尼发布会上，《战神3》当之无愧的作为压轴大作登场，没有过多的介绍，一段将近8分钟的实际演示视频就足以让众多粉丝们疯狂。游戏预定明年3月份发售。

剧情方面，在2代的最后，错手杀死雅典娜的克里斯托斯带领曾经被镇压在地底的泰坦一族杀向了众神居住的奥林匹斯山，号称三部曲完美结局的《战神3》的故事也是紧跟在2代的结尾之后。在这次的演示视频中，我们可以看到一个火焰泰坦在不断向上攀爬，而一位驾驶着火枪马车的神祇则不停的攻击火焰泰坦。毫无疑问，克里斯托斯肯定会与这位驾驶马车的太阳神赫利俄斯展开大战。 □文北斗



有一点值得好奇的就是，雅典娜被克里斯托斯杀死之后，那么克里斯托斯的“雅典娜之刃”有没有什么变化呢？也不知道神死后，其祝福和强化过的武器的神威是否依旧；抑或是随着神的死亡而减弱？

God Killer



一发布会视频中出现的半人马，尽管看上去很强，实际上也经不住克里斯托斯的蹂躏……

由于PS3硬件机能的提升使得同时敌人数量也大大提升，不像之前的《战神2》画面上最多只有15个敌人，这次会一次出现50个以上。



Wing

一克里斯托斯背后长出了一对黑色的翅膀，从颜色与形状看，莫非是伊卡洛斯的翼的强化版？不过以前那个应该是白色的。



PLAYSTATION 3	平台名称: 战神3	2009E3展
PS3	动作冒险	SCEA
	蓝光	1人
	价格未定	未定
	记忆容量未定	容量未定

再也没有神。

利用特殊道具发动的攻击技能 不用再担心魔法用完的能量恢复

在系列之前的作品中，玩家得到的特殊道具与魔法技能密切相关。也就是说一个特殊道具对应一种魔法。而在本作中，特殊道具将独立于魔法而存在！

例如在前作中“风之弓”就属于魔法

技能。由于许多玩家都会将魔法值剩到关键时刻使用，因此就很少使用它们。针对这种情况，本作将特殊道具独立于魔法。它们的消耗不再需要消耗魔法值，而是有一

套各自的真·能量槽。最关键的是：这个能量槽是可以自动回复的！如此玩家就可放心使用这些技能了。



燃烧之弓
用者可以控制

一据说，有的敌人（例如独眼怪）可以控制与骑乘。

目前已知的两种特殊道具分别是“火焰之弓”与“胜利女神的头环”。发布会上视频中展示的技能就是火焰之弓。你可以通过火焰之弓射击距离远的敌人，被射中的敌人身上会着火，一旦靠近其他敌人就会烧着它们。这个技能除了杀敌之外还可

以对环境造成威胁，或许会被用来解谜？

“胜利女神的头环”属于非攻击性魔法道具，拥有它靠近生物时手臂就会开始发光，有点像是个“探宝器”。在黑暗区域可以照手电，甚至还能当闪光灯让人暂时失明。

Special Item

你将能够控制敌人 骑乘怪物冲刺！

前作中有种小型怪物可以控制独眼怪并使其僵化。在本作中，玩家也可以控制独眼怪并操纵它冲锋直撞了。例如当你面对一大群装备有宙斯之盾的独眼兵时，操纵独眼怪将它们统统撞翻无疑是全新的战斗技巧。不知道除了独眼怪之外还能控制什么？



除了作为重点内容的战斗之外，系列经典的硬派设计也有所保留，例如在战斗中，玩家可以通过使用特殊道具进一步僵化。

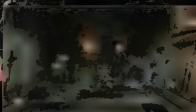
Powerful



诸神的复仇
泰坦的反击

虽然拳套是近战武器，但还是有着一定的范围攻击技巧的。

据悉，在本作中敌人的AI将比之前几作要聪明了许多，而且敌人里面还会有指挥官系统。莫非有“指挥官”的敌人团体将采取更狡猾的战术？看来要小心了。



战 狮子头形全新拳套 给敌人强力重创

丰富多样的武器是战神系列的一大特色。虽然在1代中你使用得最多的可能还是那把混沌之刃，不过在2代中这种情况已经有所改善。而在《战神3》中，克雷托斯一共将拥有4把性能各异的武器。首先雅典娜之刃是毫无疑问的了，另外一把已经确认的就是两只金属狮子头形形的巨大拳套（Gauntlets）。这个词是古罗马拳击用的手套，不过克里斯托斯这副“手套”，似乎也太夸张了一些……另外两把武器的资料目前尚未公开。

据游戏制作者表示，克雷托斯能够使用的躲避技巧甚至是魔法都与其正装备者的武器密切相关（也就是说装备不同的武器，决定使用不同的魔法）。拳套属于典型的近战武器，攻击力巨大，但相对而言欠缺大范围攻击技巧，用来对付单独的强力敌人时比较合适。

当然，这副拳套也不是只能作为近战武器，在连击数次之后就能形成类似“暴风”的范围杀伤，可以用它主力攻击强力怪物，再用暴风风刃攻击其余杂兵。



作为目前最顶级的赛车游戏，GT赛车系列的最新作终于有了它的开发时间。这款由POLYPHONIC DIGITAL开发的赛车游戏，从游戏画面、制作时的音效、手感、真实感，就触动了满分。该系列全球的销售量已经超过了4000万份。GT3就是PS2的先发游戏，而GT4是PS2末期压轴，现在GT5则是逆战中PS3反击的重要砝码。之前发售的GT6序章版就大受好评，本次正式制作商又根据玩家反馈的意见对游戏进行修正，最终保证游戏出色的素质。

□文/七曜

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS3	游戏名: GT赛车5	发售日期: 2008年12月5日
	平台: SCE	开发商: 索尼电脑娱乐
	BD	人数: 1人



(GT赛车5) 正式版加入天气变化系统，日夜赛车成为可能。这一系统将直接影响比赛过程。从本次E3公布的内容可见，山内一典对游戏的真实感要求极高，各个细节都经过了精雕细琢。本作的素质绝对超越群伦。



！本作的真实感可是别的同类游戏根本无法相比的



已经无法言喻
这就是王者

从展出画面的场景可以看出本作极高的画面对比度，对高动态范围光效效果的应用达到了群类所达到的地步。



最强赛车作品破尘而出 优异的真實感超乎你的想象！

索尼的E3发布会自然少不了人气大作《GT赛车5》，在本次索尼发布会的最后时刻，《GT赛车5》终于众望所归般的隆重登场。这款已经拖了太长时间的游戏终于将要完成，预计将在年底圣诞档期正式上市。而就在发布会上，《GT赛车5》的父子山内一典还亲自上台公布了PSP版《GT赛车》，为“PSP GO”的首发护航。这也说明了《GT赛车5》的制作确实已经接近尾声。不论是索尼还是PS3，或者是平井大和广大PS3玩家，都已经到了不能再等的地步。虽然《GT赛车》系列已经是赛车游戏中无法超越的王者，但本着精益求精的态度和更上一层楼的宗旨，本作还在不停的完善和改进。本次5代加入了“车辆损毁”系列，这是《GT赛车》系列自诞生以来就一直有引入的要素。在今年德国奥迪汽车公司为奥迪R8举办的官方宣传活动中，山内一典邀请玩家们将在《GT赛车5》中看到逼真的车辆损毁模拟。



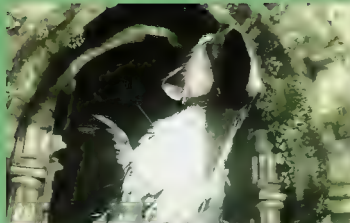
展现英伦锐气
一骑绝尘！

数辆名车在赛道上追风逐电，瞬间超车卡位的镜头很真实。特写镜头中可以看到传人的效果，其中所用到的多边形数量多。

最真实的游戏
最真实的体验！

在整备区的道路上，工作人员与观众的喝彩非常引人注目，每个观众都显得极为真实细腻，本作处处都让人感受到诚意。





一古老的传说记载了无数的传奇，它是传奇的见证。从《ICO》到《最后的守护者》。

人与兽一起生活的温馨画面，让人感受到信赖、依恋和真情，这是系列的传统。

一图中的这只满身羽毛的巨兽是一只大熊。

The Last Guardian

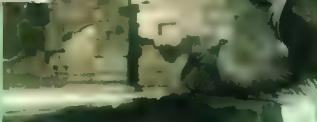
本届E3展索尼发布会的最后10分钟，最终压轴三作——登场。SCE公布了由知名游戏制作人、Team ICO首席制作人上田文人开发的最新游戏《最后的守护者》，这是继《ICO》与《旺达与巨像》之后的第三款作品。因为前两作的超高素质，使得本作在还未公布之前就倍受业界的关注，果然不负众望，索尼在本次展会上正式公布了这款众望所归的作品。 □文七理

主标题	副标题	平台	开发商	发行商
ICO	最后的守护者	PS3	SCE	索尼电脑娱乐
BD	人物设定	记忆卡容量未定	审查待定	



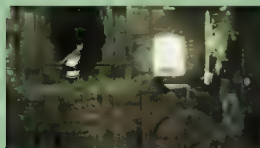
无数玩家翘首以待的神作

在本届E3展之前，这部作品的开发图片就先在网络上曝光了，当时开发代号为“TR CO”，不过在展会现场公布的正式名称为《最后的守护者》。延续前两代作品的奇幻风格，描绘一位小男孩与一只大熊的奇幻小男孩与大熊合作来突破各种关卡也是游戏的主轴。



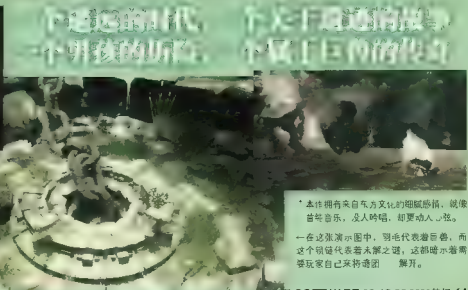
用互助传递友爱 用温馨展示人性

一个小孩，一只覆盖羽毛的巨兽，两只巨兽相遇，迎接他们入塔谷中的小孩时，就让人感到这将是个人与巨兽互相信赖的故事。两者相互帮助传递友爱。伴随着温柔的音乐，看着孩子依偎在巨兽柔软的羽毛中安睡的样子，让人感受到更多的爱，相信这款游戏一定会带给玩家更多心灵上的震撼。



广大深邃的世界 描绘着时代图景

本作拥有广大深邃的世界观，那神秘十足的光影效果，展现了巨大生物的羽毛纹理描绘，搭配悠扬传水的配乐，感觉非常不错。



本作拥有来自东方文化的细腻感情，就像当年音乐，没人唱，却要动人。一在这张演示图中，羽毛代表着巨兽，而这个领域代表着大海之边，这部暗示着需要玩家自己来将谜团解开。

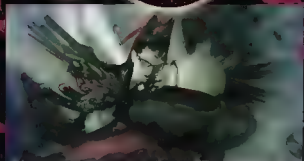
SONY

疯狂的天使

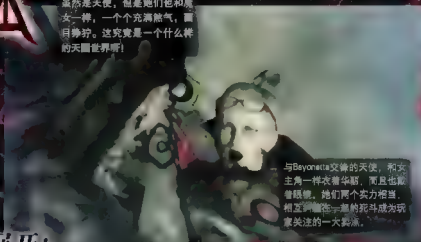
表情阴险的叛逆天使?

《猎天使魔女》中的敌人从游戏的标题中显而易见，她们是与Bayonetta敌对的天使军团，虽然她们是天使，但是她们也和魔女一样，一个个充满杀气，面目狰狞。这究竟是一个什么样的天堂世界呢?

BAYONETTA



神与魔的对抗，在天际中展开!



与Bayonetta交臂的天使，和女主角一样衣着华丽，而且也很性感。她们两个实力相当，相互纠缠在一场战斗中成为玩家关注的一大景观。



充满视线的美女
在混沌的战场与魔鬼军团抗争



这个抱着布娃娃(?)的小女孩也是“猎天使”的成员。怎么这个游戏里所有的女性都是近视眼啊?难道说神谷英树近视度数就是很高吗?



在游戏开始的时候，女主角穿着像修女一样的服装，混到敌人堆中，之后便展现出她的真面目，和敌人大打出手。这段剧情的设计看起来十分成熟。



SEGA	SEGA	SEGA	SEGA
SEGA	SEGA	SEGA	SEGA
SEGA	SEGA	SEGA	SEGA
SEGA	SEGA	SEGA	SEGA

即将被魔女尽数猎杀。



女主角与巨大的BOSS战斗，这样的场景在游戏中也是常见的，有些敌人的体积和主角相比相差甚远。

一般平视镜头常在空中与地面来回切换，玩家们需要随时根据不同的地形使用不同的能力，以便将敌人成群的玩家在最短时间迅速消灭。

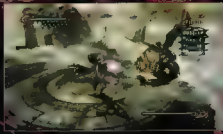


释放火焰魔法 横扫面前的一切阻碍

一女主角飞落到空中使用转轮，火焰魔法在敌人眼中形成一个巨大的火球，给敌人造成巨大的伤害。

精彩纷呈的华丽战斗，引人注目

既然都是动作游戏，那么与强敌的战斗自然也是不可缺少的了。在最新的宣传影像“Climax”中，我们可以看到魔女Bayonetta在钟楼上与天使搏斗的情景，这俨然一副以真正动作游戏的试玩录像。主角在走上钟楼的的过程中，与大量的天使交战，战斗从地面到空中，十分精彩激烈。整个宣传视频以华丽的战斗动作为重点，充分的玩家们展示了游戏的魅力。有以前的动作游戏制作经验作为保证，本作的操作手感自然没的说。如果整个游戏流程都是这样的战斗，玩家们一定会摩拳擦掌目不暇接的。在设计特效的时候，神谷英树就一直坚持“线条”与“真枪”这两个关键字。



强大的机能构建气势恢弘的场景

这个游戏就以魔女猎杀天使为主要内容，所以游戏的背景也以阴郁的色调为主，给人一种一种“乌云压城城欲摧”的感觉。当铺天盖地的敌人出现在主角面前时，玩家们所体验的那种压迫感是前所未有的。标榜用华丽战斗消灭大量敌人的《魔女猎人》，继承了神谷英树开创的《恶魔猎人》系列的犀利与紧张的氛围。



强大的机能使画面中敌人的数量一分为二。

不过Bayonetta的战斗方式和DMC的但丁完全不同，她利用圣衣作为释放魔法的武器，而且手腕都能装备枪械，在战斗的时候可以同时对更多敌人，视觉效果也更震撼。按照神谷英树的意思，这部作品就是为了满足对感兴趣的玩家们口味而设计的。

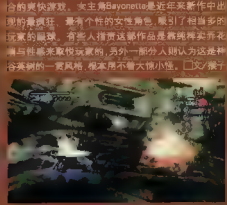
虽然《猎天使魔女》看起来像《恶魔猎人》系列，但是在宣传的时候，神谷英树本作具有独特的要素。像魔法系统，就比DMC系列更加丰富。由于游戏一开始就是以PS3和Xbox360为平台进行开发的，所以游戏的画面素质也相当高，普通攻击和魔法的效果做得十分炫目。这也和神谷英树制作游戏的风格不无关系。从《恶魔猎人》到《仙侠奇缘》，神谷英树始终追求这种放纵紧张的感觉。



白金游戏年度超大作 眼镜黑魔女华丽降临

神谷英树的《猎天使魔女》公布也有一段时间了，自从和时数三上真司等人开创新的游戏全社Platinum Games以来，神谷和他的部下们就把全部精力投入到这部横版PS3与Xbox360两大平台的全

AD《Devil may Cry》续篇，属于动作与设计要素结合的爽快游戏。女主角Bayonetta是近年美系作中出现的像狂，最有个性女性角色，吸引了相当多的玩家的眼球。有些人指说这部作品是纯粹种弄花边与性来取悦玩家的，另外一部分人则认为这是神谷英树的一贯风格，确实不用大惊小怪。□文/张子



喜欢这个游戏的玩家会很高兴，不喜欢看了会哭。

以眼镜为卖点的正邪不分的角色

《猎天使魔女》给玩家的第一印象就是女主角的眼镜造型。经过数次情报曝光之后，我们在游戏中看到了更多眼镜美女，为什么这些身材火爆性感的女性角色都戴着眼镜呢？对游戏文化熟悉的玩家们自然知道眼镜是“萌”的一大要素，成熟女子的眼镜形象则有另外一种意义以获吸引力。实际上，神谷英树也是一个眼镜控，我们从《仙侠奇缘》中就可看出来，不知道他对眼镜的钟爱是怎么来的，不过许多玩家愿意认同道合，对于他们来说，看着这些气质各异的眼镜美女在电视屏幕互相厮杀也是一种享受。

利用获得的道具 开启新的能力

在打倒特定的敌人之后，玩家可以得到会有他们能力的道具，使自己的技能和得到提升。这也是许多游戏中含有的要素了，但是玩家们不会对这个系统厌烦的。



一大敌人太多复杂的身体构造，使得玩家必须使用各种道具，才能将敌人击败。玩家需要使用各种道具，才能将敌人击败。

微软2009发布会 意料之中的惊喜!

合金装备新作登陆微软360!



按

照以往的惯例，微软发布会定于E3前一天举行。而且出人意料的是，就在发布会即将举行前不久，微软官方突然通知媒体，由于会议最后有特别内容增加，因此发布会提前5分钟，也就是洛杉矶当地时间10点25分（北京时间凌晨1点25分）召开。据某些提前得到消息的美国媒体透露，微软为这次E3发布会准备了出人意料“惊喜”，让大家期待最后几分钟的爆炸性新闻。之前微软官方曾经保证，他们将在此次E3上彻底改变人们对家康娱乐的印象。

那么，这突然多出的5分钟时间里将有什么搞噱头人心的消息公布呢？是传说中的微软动作感应手柄，是那个神秘的体感设备，还是等待许久的360合金装备？谜底即将揭开——

10点25分，微软发布会正式开始，会场内陷入黑暗之中，接着正前方的大屏幕上开始播放《摇滚乐队：甲壳虫乐队》的宣传片。之前曾经有传闻说多出的5分钟会播放知名音乐人士到场，如此看来，至少这个应该不会作为压轴戏了。

果然，没多久，Homonix的Alex Rigopoulos登场，他告诉大家现在播放的这段宣传片是《摇滚乐队：甲壳虫乐队》的开场曲。接着是这款游戏的实际演示，几名来自Homonix的几位开发人员同时在台上演唱甲壳虫乐队的曲目。看来本作将至少支持3人演唱，可同时进行游戏的人数也从以往的4人增加到了6人。现场演唱的曲目包括：《I Saw Her Standing There》、《I Want to Hold Your Hand》、《I Feel Fine》、《Day Tripper》、《Taxman》以及《I Am The Walrus》等等。之后Alex Rigopoulos表示本作将收录4首单曲，随后还会有完整的专辑和追加下载曲目推出。

接着作为本次发布会主持人的微软的John Schappert登场，“如今世界经济低迷的情况下，相信大家都会希望过得很开心。接下来你们将欣赏到，不是什么数据和表格（小偷注：这是讽刺索尼和老任么？），不是说教，而是有趣的表演——你们将看到10款前所未见的精彩游戏大作，让我们开始表演吧！”

随着著名滑板运动员托尼·霍克登台，不用说他将展示的游戏自然就是《托尼霍克滑板》系列的最新作，《托尼霍克 滑板》这个独特的滑板体感控制器了。这款控制器虽然比实际的滑板略短，不过其中采用了不少新技术，它可以感应到玩家脚部的位置，

游戏中也将有许多著名滑板运动家登场。

第二款演示的游戏叫Infinity Ward的《使命召唤：现代战争2》。大屏幕上开始播放宣传片，该公司的Jason West和Vince Zampella登台，为大家进行现场实际操作演示，试玩演示的是之前宣传片中出现的，那段雪山场景。West操控角色在雪地中移动，终于看到了游戏中的第一把枪。估计这种枪上附有雷达之类的装置，能够在屏幕上显示敌人的位置。本作确认将有两大地图包为X360专属地图，即首先登陆Rock Live。

第三款游戏就是去年微软发布会上震惊四座的360版《最终幻想13》了，出场进行介绍的是北瀬佳和与鸟山明。大屏幕上开始演示FF13的试玩版，看起来与之前试玩版非常相似。试玩版中展示了系列经典召唤兽奥丁，玩家可以和召唤兽一起在地面上战斗，北瀬佳和表示本作的画质将与2010年春天发售。

之后进行演示的游戏是《阴影复合（Shadow Complex）》，本作由《战争机器》之父，Epic Games的Cliffy和Donald Mustard制作。这是一款XBOX专用的下载游戏，预定今年夏天发售。紧随其后进行演示的是Ruffian Games的Joy Ride带来的另一款XBLA完整游戏，预定2009年冬季发售。

备受期待的《求生之路》大获好评，虽然续作的开发早已在大家的意料之中。不过当本作的演示片出现在大屏幕上时，仍旧获得了一片欢呼。游戏预定2009年11月17日发售，360和PC独占。

第六款游戏是“失踪多年”的《分裂细胞 断罪》，本作仍然由育碧旗下最富盛名的蒙特利尔工作室负责开发，但创意总监换成了Maxime Beland，从现场的试玩演示来看，游戏的完成程度已经比较高了，游戏的主题仍然是潜入作战。玩家可以体验到实时更新的游戏内容，游戏中包含各种状态信息，游戏预定2009年秋天发售，也是360独占作品。

在发布会举行之前流传的众多消息中，有一条是关于《四重奏》的，而没想到的是，这个传闻也已经成真。演示的第七款游戏就是本作！制作人Dan Greenwald在一场新闻发布会上，而在她后舞台上还有一辆红色的豪华跑车，Dan告诉大家她身后那辆兰宝坚尼可是价值25万美元。Dan表示，《四重奏》将让《四重奏》系列面临前所未有的挑战，本作将加入大量新要素，其中包括车内视角等等，游戏预定2009年10月发售。

360独占。

第八款大作，《光环3 ODST》！“ODST”的故事背景设定在《光环3》之前的几周，玩家这一次扮演的不是士官长而是一名地狱伞兵的新手——在光环的故事中，除了斯巴达战士之外，地狱伞兵可以说是地球联邦最强的一支部队了，接着是“ODST”的实际试玩演示，本作会有新武器、新模式加入，叙事方式相比前作不再线性化。有大量来回倒叙的镜头出现，本作预定2009年9月22日发售，然而值得注意的是，之前大屏幕上出现了另外一款新作的消息，名为《光环 致远星》，预计2010年秋天发售，“ODST”中会附带这款游戏的新试玩版。

第九款大作是360上的生存恐怖游戏《艾伦沃克（ALAN WAKE）》，艾伦可以使用手电筒来驱逐恶魔，不过需要更强大的武器来杀死它们。确认会有震撼枪战场，这是一款与寂静岭有些相似的游戏，从发布会上公布的视频来看，素质相当值得期待。

在最后一款游戏进行展示之前，主持人John Schappert为大家介绍了XBOX LIVE的诸多新功能，包括可以在游戏时观看电视节目和电影，而且最多支持1080p的高清影院，还有新一轮系统升级，新的功能追加，



LIVE画质将比目前更完善，同时Felicia Day登台，宣布“facebook”将与微软合作推出LIVE新功能，玩家可以从此游戏中截图，然后发送到自己的facebook上与其他人分享。

然后，作为压轴戏的第十款大作终于登场——小岛秀夫上台！360版《合金装备》最新作！虽然关于360版MGS的传言在发布会前就早已“人人皆知”，然而在现场亲自看见小岛秀夫，听见360版MGS新作被公布，仍然让人激动不已，现场响起了长时间的掌声！新作为《合金装备 崛起》，雷亚将是本作的主角！

惊喜过后，同样也是等待许久的X360动作感应控制器公布，名为“Project Natal”，这个体感设备的功能与之前PS2上的“EYE TOY”很像，不过它更加精确灵敏，功能也更为强大，玩家只需要简单的动作就能实现许多操作。同时，著名电影导演斯皮尔伯格登场——这个就是传闻中的神秘嘉宾了，微软也确确实实有面子的，之后是关于“Project Natal”用法的详细介绍，虽然其功能谈不上非常新奇，但仍然让人颇为期待。

直到当天12点，长达两个小时的微软发布会终于结束，会前的诸多传闻竟然在会上——得到了证实。虽然意料之中，但却是意料之外的惊喜！（文/北斗）

微软发布会现场，主持人John Schappert正在介绍XBOX LIVE新功能。

小岛拍肩,合金劈腿

——数载心血终于迎来MGS大驾

09年E3展前的微软发布会上,SE社长和田洋一走上讲台,拍了拍微软主持人的肩,然后宣布曾经的PS3独占大作FF13的跨平台计划。今年E3展前的微软发布会上,这熟悉的幕再次上演。小岛秀夫走上讲台,拍了拍微软主持人的肩,宣布MGS系列新作将在360上发售这一令人震惊的消息。

熟悉的场景、熟悉的动作、熟悉的结果,毫无疑问,“拍肩”将入选09年游戏界最大流行语之一。

这款新作的名称是《合金装备索利德崛起》(Metal Gear Solid Rising),是一款以雷电为主角的全新作品。发布会上,Don在对大家介绍本作时说这又会是怎样一个“Solid Snake”的故事呢,小岛此时接口道“我可没说这是关于Snake的新作哦”诚如小岛所言,本作的主角不是Snake,而是2代的雷电。

可惜的是,发布会上演示的视频太过短暂,除了有限的几个画面之外,就是雷电的那张大头像了。小岛也没有确切介绍本作将是一款怎样的游戏,只是说到本作将给玩家们带来全新的游戏体验。同时微软互动娱乐业务副总裁Don Mattrick也表示,有了“MGS”系列才让XBOX360的游戏阵容更为完整。

值得一提的是,在发布会上游戏LOGO右上角的类型说明文字,不再是MGS系列之前的“战术谍报动作”,而是一个新词“lightning bolt action”。“lightning bolt”这个词在英文中是“雷霆”和“闪电”的意思,小编个人推测可能有两个寓意:一是代表本作的主角是雷电,另一个则有可能指游戏中雷电的动作会犹如闪电一般迅速,毕竟其已经进化成了生化忍者。

无论如何,对于360玩家们而言,能玩到MGS系列确实是一件值得庆祝的事情,毕竟所谓MGS将在360上推出的“传言”都流传N年了。小岛之前也是一而再再而三的对此加以否认。如今终于梦想成真,实在是最难能可贵。

拍肩,又一次的拍肩让玩家们又一次的心痛,却让软硬件欣喜不已。



拍肩,又见拍肩!

一年后的发布会上,和小的拍肩,一年之后,“拍肩”再现!

尽管并非独占

本作将在360、PS3、PC平台同时发售。



全面强化的LIVE服务

——众多特色功能打造更强的XBOX LIVE

XBOX LIVE网络服务一直以来都是微软的强项,成熟而稳定的网络环境和诸多特色功能为其吸引了数千万名的LIVE用户。与以往发布会一样,这次也自然少不了对LIVE新功能的详细介绍,而且这又将是一次全面的升级。

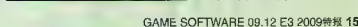
首先是利用“Facebook”和“Twitter”来提升的互动性,除了可以通过该服务进行多人游戏外,玩家还可以通过Xbox游戏机直接收发这两个社交网络的状态更新。360的虚拟形象系统支持丰富自定义功能,除了相册以外,玩家还可以按照自己的需要来创建虚拟形象,形式与Wii的Mii形象类似,但细节设定会更加详细。新的X360社区频道公布,玩家可以在个人空间中看到自己的在线好友的虚拟形象,另外还可以举办在线聚会,进行实时的聊天并共享照片。新功能Xbox Live黄金时段公布,这是微软与Endemol entertainment公司合作的一个新项目,玩家可以在这里参与在线游戏节目,有在论坛上提问和真实的奖品可以赢取。

目前与美国天空电视台合作,已经在欧美地区开始推动的Nef.x线上影音付费下载,可以让玩家即时观看电视节目和电影,而且最多支持1080p的高清影院。除此之外,还有电子竞技平台等服务,包括Last FM,类似苹果针对iPod提供的iTunes服务,在Xbox Live网络卖场提供数百万首歌曲让玩家付费聆听。

Game on Demand,游戏随选付费下载,现在的X360光盘游戏也将随播放到网上供玩家付费下载。

部分游戏也已经开始如何利用这一新的功能做好了准备。例如,新版《泰格·伍兹PGA巡回赛》就允许用户将屏幕截图和比分通过Facebook Connect界面直接传送到Facebook中。

另外,该游戏还允许用户直接通过游戏机邀请好友参与游戏。这款游戏计划于今年秋天上市。



“圣诞计划”,微软动作感应器!

动作感应,对于游戏机而言



微软与索尼合作开发的动作感应器



微软与索尼合作开发的动作感应器

然而此时,一向以高品质的电影画面和顶级特效著称的索尼在微软发布会上

项目非常感兴趣,他感觉自己在这里正在见证历史的瞬间。

该感应器可以通过面部扫描就可以直接识别出用户信息并启动受控LIVE

服务从而将输入、Point Party功能可以让玩家用自己的身体来而,且开发

工具今天已经搬进微软的绝大部分合作伙伴,游戏设备操作,当然会

更加方便快捷比以往更,语音识别输入,电脑AI自动识别执行,X360主机

体系继续加强,多人网络对战明天,即时反应速度,360度实时查看。



全新的战役 全新的英雄
 在星盟士兵肆虐的城市废墟中求生
 你是骄傲和荣耀的地狱伞兵
 团结、不屈与忠诚让我们勇于面对任何敌人！

《光环3 Recon》中，“Recon”既有“侦察兵”的意思，也暗指了3代最为强大的Recon装甲。去年10月份游戏副标题从“Recon”正式更名为“ODST”。本作并非系列正统续作，可以说是最类似于3代资料片的外传性质作品。在ODST的故事中，时间是2552年，星盟从南面占领了原本属于人类的新娘城，它们似乎正在这座城市中搜寻着什么。玩家将扮演地狱伞兵中的一名新人，他的伙伴们被空投在了星盟占领的城市中，你的任务就是：生存下来，找到你的战友们，逃离这座危机四伏的城市。

HALO 3

ODST

在游戏发布会上，除了关于ODST的演示视频和现场试玩之外，还宣布了另外一款系列作品《光环：致远星》。从名称来推断，该作很有可能与《致远星》有密切关系。2001年曾经出版过名为《光环：致远星的沦陷》的官方小说，剧情方面讲述的是光环三部曲之前的故事，时间大致是在现代之前、光环战争之后。

“致远星”预定2010年秋天发售，“ODST”中会附赠这款游戏的Beta版测试账号。另外，关于ODST，除了同名漫画将于今夏发售之外，曾经有内部人士透露游戏中将有可能再次见到士官长。

	平台	支持 Xbox 360
	语言	英语、法语、德语、意大利语、西班牙语、日语、韩语、简体中文、繁体中文
	发行商	Bungie
	格式	DVD
	容量	~4.1 GB
	发行日期	12月11日

伞兵天生就要被包围!

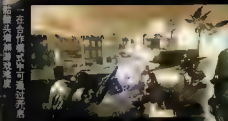
身手敏捷冲在最前的优秀侦察兵



与伙伴们并肩战斗
将后背交给对方

多人合作的持久战模式

本作中加入了被称为“Firefight”的合作战役模式。你可以和自己的好友组成四人小队，以系统联机或者Xbox Live的方式共同对抗星盟的军队。在战斗中提高你的技术，分数和解锁成就。在各种环境中步行作战或者乘坐载具射击，抵挡一波比一波凶猛的星盟军队的冲击，完成后还可与好友比较杀敌数量。



在合作模式中可激活无限弹药



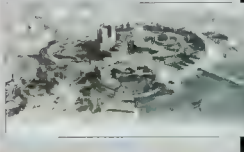
在本作中，星盟的士兵将成为你的劲敌，并需要巴达战士的你在战斗中要更加小心了，多多利用战友们的掩护吧。



视觉箭筒为最好朋友的重火力手

ODST, 地狱伞兵

ODST, 英文全称是 Orbital Drop Shock Troopers, 也即“轨道空降突击队”的意思, 他们有个外号“地狱伞兵”。作为联合国星际指挥军事力量的一个重要分支, 专注于小规模、高强度的区域对抗。本作主角就是其中的一名新兵。同时背景设定在星盟占领斯巴达时期。在原著的剧情、小说中, 地狱伞兵的伞兵战斗能力仅次于斯巴达战士, 由此可见其实力之强大。如今, 玩家将化身其中一员, 投入到对抗星盟的战争。



在战斗中可激活无限弹药

提供二十四张地图 为Recon头盔去战斗!

在ODST的游戏光盘中包含了所有24张《Halo 3》中的对战地图, 包括原有的11张、英雄、纪念日、战争、神话地图下载包的10张以及尚未推出的“导航员”、“沼泽”和“聚变”这3张全新地图。

如果你购买了ODST, 那么将有机会得到所有HALO玩家梦寐以求的“Recon对战头盔”, 开启本作全新追加的7个“电玩大师挑战”成就, 然后访问你在Bungie.net的服役记录, 就可以得到那顶漂亮的Recon头盔。

本作同样也提供提前预订的优惠策略, 那就是只要你预订ODST的话, 就能够获得一个解锁解锁隐藏强力角色的特殊奖励。



一本作的限量发行360手柄, 采用的是如士兵臂长护甲同样的颜色, 价格为125元。

买机试玩

现代战争续篇
除恶与反恐，尽在枪响之间

MODERN WARFARE 2

一直升飞机在游戏的几段宣传片中多次出现过，这个对地攻击应该会扮演非常重要的角色；

游戏纳背景和人物的描述很精细了不少，对比《4》有了比较明显的进步，这是提高水准的游戏画面。



《现代战争2》毫无疑问就是当今最受瞩目、最震撼人心的FPS大作。前作在《使命召唤》系列乃至FPS界中都拥有无上的地位，而这款游戏续作在E3展上的正式露面，着实赢得了无数掌声与喝彩。

美国时间8月1日上午，微软的E3展前发布会上，《现代战争2》作为开场的重头戏，把现场带入了第一个高潮气氛。微软请来了本作制作为Infinity Ward工作室的Jason West和Vince Zampella，两位开发人员在现场用大屏幕进行了实机游戏试玩，这也是该作首次公开实机演示。演示人员使用的是360手柄，操作手法纯熟流畅，应该和实际差游戏相差不多，那细腻的画面，那熟悉的音乐，那火爆的枪炮音效，只能用两字来形容——震撼！ □文/魏皓

名称	使命召唤：现代战争2	开发商	Infinity Ward	发行商	动视
平台	PS3/X360	游戏类型	第一人称射击	游戏语言	英语/法语/西班牙语/日语/韩语/俄语/中文

反恐，使命在



《现代战争2》是《使命召唤4 现代战争》的续篇，和历代不同的是，该作是系列史上首个真正意义上的前作后续篇，故事断线于《4》有绝很大关联，与前作的结局也有衔接。《4》中的恐怖分子头子扎科夫在尾声中被主角击毙，但恐怖组织并没有被瓦解，被武器的威胁依然存在，这次游戏舞台从战火纷飞的中东转移到了冰天雪地的深山老林，但主线是要追查隐藏在背后的秘密，有情报称前作中的美国大兵也会在今次出现，到底是接呢？来猜测一下吧。

这是一个组织基地内部的场景，天花板上的铁管子，让人感觉是类似锅炉房的地方，让人想起前作中最后的军事基地，这里也会上演一出枪林弹雨的战斗，在这些士兵也许都会拦在你面前。

在试玩环节中,最先出现在我们面前的是一款惊险刺激的雪山滑雪。开发人员用360手柄操作主角沿着崎岖狭窄的雪山边缘蜿蜒滑走,呼啸的寒风和山下无底的悬崖令人惊心动魄。随后主角掏出一对铁钩,一下一下沿着雪崖向上攀登。攀登途中还不时有飞机从山巅呼啸而过,好不容易爬到山顶,跟着队长越过雪沟时突然失足滑了下去,千钧一发之际被队长拉了上来。这个场面让人想起《4》第一关的游轮逃生,场面是如此的相似,向前作致敬也好,烘托气氛也罢,这感觉是足够了。顺便说下,这段用的还是《4》狙击手的经典BGM。



离完山,就轮到真枪实弹的战斗了。这部分当然是重头戏。从影像中来看,人物的拿枪动作、走路姿势、跑步动作都和《4》相差不多。主角手中的枪则是比较引人注目,瞄准镜、红外都有,似乎很先进的样子。应该是以没有出现过的枪械。厂商之前也透露过新作中将出现大量现代新式武器。美国、加拿大等国最先端的装备应该也会登场,恐怖分子手中也不全是AK47这种过时的枪械。战斗火并要激烈得多。

现场试玩中,开发人员操作的人物动作精准,定位瞄准都非常地熟。枪口指向的敌人可以说隔都开哪。在战斗中,雪景战场上的那种静寂的效果相当真实,雪地上的卡车被子弹射到爆炸,火光玻璃的特效在雾化的场景中显得分外醒目,光影就像是实拍出来的。相信每一个看到此情此景的玩家都会震撼得不能自己。高清晰射击游戏的又一巅峰在此得到验证。



电影级别的游戏体验,这就是使命召唤!



新作中包含的枪械,均系来自4代,上世纪六十年代至九十年代的装备依然是主流。不过制作方表示新装备至少不少二十一世纪的最新科技产品,会是什么呢?

心头召唤着你赢得胜利!

最让人激动的,就是演示最后的一段高速飙车场面。众人骑着雪地摩托与恐怖分子来了一场飞车枪战。风驰电掣的雪地飙车中,路边的树木被飞甩在身后,雪地上卷起的层层白雪烘托着这场惊险大戏。行驶过程中主角要不断躲避路边的障碍物,同时与身边扭扭后装的敌人进行搏斗,可以单手控把单手开枪,也可以用摩托去撞击对手的摩托。如此混乱火爆的场面中清晰可见人仰马翻、人车皆飞。雪原超道的飘逸似乎也非常之广阔,电影般的动作飙车特技当然也少不了。在空中几十度旋转中击落敌人的爽快感想就让人兴奋!



假车类卡是系列每代都会出现的场面,飞驰竞速中体验枪林弹雨的穿梭感,眼花缭乱的镜头绝对对游戏中的冒险部分,还能有什么比这更刺激的呢?

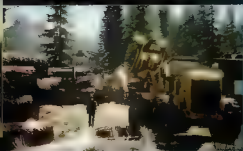
飞驰的车轮中 上演雪原高速飙车追逐战

本次E3厂商公布的实机试玩没有让人失望,无论是画面、操作还是场面都足以使人抱以十二万分的期待。更加精细的画面,更为先进的武器,还有那雪地摩托追逐战都非常震撼。在完美

山那段,我们还看到了第三人称视角,感觉像是游戏延伸了极大可能性,还有非常奇妙的要素隐藏在背后等待公开。到游戏真正上市时会有多少惊喜呢?我们期待今年11月的某天吧。



一在自己编绘的恐怖小说中，作家艾伦将如何面对不断袭来的危险呢？自己的噩梦，需要自己去唤醒。



自己亲手创造的噩梦!



一名叫艾伦·沃克的恐怖小说家，曾经因为写了大量恐怖悬疑作品而声名大噪。很多人慕名而来向其请教。但是，因为某个事件的发生，作家失去了自己的爱妻，更不幸的是，他连自己引以为傲的创作灵感都失去了。在他空虚又失落的生活里，艾伦开始尝试写一部有关噩梦的小说。他把自己这阵日子中做过的噩梦全部都写进了小说中。可是不幸的命运再次降临到他的身上，他写进小说中的噩梦，全部都变成了现实……

这是一部以心理恐怖为主题的动作冒险游戏。玩家扮演的就是那名不幸的小说作家，因为自己的创作，自己和身边的人全都陷入到了一场难以脱身的噩梦之中，你的目标，就是要从这场噩梦中逃出来，解开隐藏在其中的迷团。心理恐怖，压抑，胆战心惊，你是否想起了《寂静岭》？或者从骨子透出寒气的《零》？这些要素都在本作《艾伦觉醒》中得到体现。让自己在游戏中游荡看看吧，直到解脱的那一刻，重生，或者是死。 □文/组稿

一间座落残破的木屋中，到底隐藏着什么秘密？通过不断地探索，一步步的找出玄机真妙。唤醒这场无法醒来的可怕噩梦，把自己和所爱的人解救出来。



「作家自己，还有身边的人，身边的事，都和这场噩梦有关联，寻觅任何蛛丝马迹，不敢有一丝侥幸。」



「用枪的战斗当然必不可少，但不是游戏的主打要素。」



「意外的悬疑氛围又神秘，你有胆量在其中冒险解谜吗？还是退却不前？」

「看似平常的图书馆隐藏着怎样的玄机？」

最高水准的1080P高清佳作

本作的开发商Remedy Games给予这款游戏高度的评价，让他们自豪的就是高清晰度的游戏画面。/依照官方的说法，这款游戏的画面分辨率即为1080P，而PC版会完全完全地展现1080P的完整画面素质，至于360版，则最多达到720P的水平。当然，PC版是在高配置的前提下才能发挥最佳效果。对于360玩家来说，720P已经足够了。

本次E3上，厂商公布了这款游戏试玩演示，360版的画面画质确实让人惊艳，画面效果，游戏过程确实非常刺激。

名称	艾伦觉醒	平台	发售日期
动作冒险	微软	价格未定	发售
DVD	1人	12人	12人

FORZA MOTORSPORT 3

平台和语言	平台语言	2009年10月31日
平台	Microsoft Game Studios	平台语言
DVD	~2~	2D/3D画面类型
		16:9/4:3

一起来体验最火爆的极限赛车

超人气竞速游戏《极限竞速》系列的最新作《极限竞速3》，预定今秋10月31日登陆X360。微软官方在6月2日凌晨结束的E3 2009发布会上宣布本作将使用全新的引擎来开发，而且会有大量的新车和赛道供玩家选择。就算是玩过前两作的玩家，一定不会有重复感。此前本系列已经在XBOX及XBOX360上推出的《极限竞速1、2》两部作品。本系列是360平台上一流的竞速游戏，系列作品

以高度真实的赛道和赛车闻名。本次推出的系列，作为是单人作品，仍然是以表现最真实的赛道和赛车为目标。总共提供了100条以上真实赛道和400多辆汽车让玩家来选择。本作的赛道空间庞大，有近似无限的自定义内容地可以满足车迷们对汽车的改造欲。首次加入的车体损坏系统使得比赛更加真实，有效的帮助玩家获得初次接触本系列的玩家也能轻松上手。 □文/七曜



风驰电掣的感受
电光火石般的竞速

诸多实名汽车登场

—在本作中，各位玩家可以体验到众多世界名车的风采。



真实取景的赛道
不同寻常的表现力!

本作收录的赛道地形环绕达18种以上，这些赛道中还包含了13条获得真实授权的赛车场，每一条都是游戏制作小组实地取材。

游戏使用了最新3D技术制作，在高质量的表现下，能开启四倍FSAA全像素反锯齿，呈现出惊人的物理运算真实效果。能表现出车辆各项细部零件的参数调整，自然环境的影响，以及高速行驶时的离心力变化。



拍照模式分享!

—本作中收录了“拍照模式”，可以在游戏中任意开启拍照模式，拍下赛车过程中的精彩照片。

—本作的撞车场面也是异常火爆，当车辆因为碰撞而受到损害时，也会即时反应。

火爆的撞车场面
在震荡中体验激情!



CRACKDOWN 2

在6月2日凌晨结束的E3 2009新闻发布会上，微软官方在现场播放的一段宣传片中公布了《 Crackdown 2》这个射击游戏系列的新作，其对应XBOX360和PC平台。从宣传片的画面来看，本作的游玩形式与前作相似，但有一些全新要素增加。

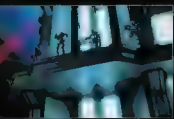
平台和语言	平台语言	2009年10月31日
平台	Microsoft Game Studios	平台语言
DVD	~2~	2D/3D画面类型
		16:9/4:3

《 Crackdown 2》延续了前代作品的高自由风格，和前代相比，画面更加精细，漫画风格更为强烈。在多人游戏模式中，将游戏的层次再度提升。玩家将可以体会极致“探索与破坏”的超高自由度。游戏最终的目的再次恢复太平洋城的和平与正义。玩家可以采用任何力所能及的手段来达到目的。玩家所扮

演的还是具有超能力的破案。为了打击犯罪而展开战斗。身处于一座庞大且完全无缝的城市中，以各种惊人的超能力打击犯罪。除了丰富的单人模式之外，本作的多人模式游戏体验。无论是在合作对战方面，都得到提升到无可匹敌的层次。无论是单人游戏，还是多人联机都会让人玩起来欲罢不能。 □文/七曜

战无不胜的超警

—游戏舞台是罪恶的太平洋城。这座被城市不同的帮派所割据。为了维护城市的治安，用尽一切手段来消灭所有帮派，道路犯罪维护治安。



—驾驶各种车辆，使用各种武器与手段来达成任务的要求。

游戏将采取任务制!
在广大自由的世界冒险

荒野都市大挑战 以暴制暴捍卫正义

游戏中的场景非常广大，包括市中心、工业区等不同区域，却非常细致层次分明，是个完全立体都市。玩家在高空上可以鸟瞰下看街道的动静。



—在游戏中，任何策略和战术都是可行的。玩家可以释放各种你所知道的超能力来扫荡群犯。

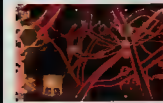
完美体现男人本色



—游戏中设置了矢量弹头以真实再现物理引擎效果。

用自己的方式随意战斗!

HOT TOPIC 施展超能力将罪犯打倒吧!



在本作中，玩家可以修炼出各种超能力，习得更高的游戏技巧时，战斗力也越高。可以高速奔跑、从非常危险的高度跃下、使用各种火力强大的武器来执行几乎不可能的任务等等，还能给予敌人毁灭性的致命一击。

SPLINTER CELL CONVICTION



育碧公司的动作冒险名作《分裂细胞》，自前作推出后已经过去了好久时间。在本次E3上，系列最新作《分裂细胞：断罪》终于公布，而且是在微软的展前发布会上，作为独占游戏登场亮相。新作中，我们熟悉的山姆大叔再次回归，他英勇矫健的身姿又会成为我们崇拜的对象。这次山姆大叔和以前游演的角色都不一样，不再是拿枪骑马杀

的孤胆英雄，而是要面对隐藏在政府情报机关内部的阴谋，秘密调查深层的秘密。因此，山姆大叔扮演卧底的身份，一边执行自己的调查任务，一边与政府的警察和FBI特工进行周旋，躲避追捕的同时还受伤及自己的同志。这种无间道式的情节安排给本作接上了层传奇色彩。灵活自如的身手与敌人周旋之间，感受敌我我的惊险刺激。□文/周娟

山姆大叔还是那副老练成熟的面孔，不管遇到什么难题都能运用自己的本领轻松解决。游戏的剧情会很曲折，敌我难辨的情况下该如何应对？



相隔数年的归来
山姆大叔的传奇风云

CHECK 削减到极限的随身式装备

以前的作品中，山姆的一身武装到牙齿的现代化武器装备，是给人印象最深的地方。而在新作中，这一切都将归为虚无。没有枪，没有炮，只有一个小小的背包，没错，就是背包。山姆身边只有一个装着各种东西的包裹，不过不要小看这个，里面容纳的各式道具会给游戏、冒险提供极大的帮助。



人物的线条刻画也算细致，值得期待。

当一名最称职最精干的超级特工



传奇英雄的新冒险

山姆大叔将面临更为凶险的挑战。

装备的轻量化并不意味着山姆的身手会有丝毫退步。他一身功夫依然可以征服玩家的空，高皮上衣、牛仔褲、稀松的胡須、犀利的眼神，加上手中的短棒，成熟男人的魅力尽显无余。



现代大都市中
归来的无间风云

玩家在游戏中的不再只是打打杀杀，还要应付各种错综的问题。

LEFT 4 DEAD 2



2008年度全球最佳在线游戏《求生之路》，这款游戏居然这么快就公布了续作。实在令人意外，E3游戏发布会上首次公开的新作影像，给我们展示了紧张刺激的气氛。那些遍布全城的丧尸们，还有那合作无间的生存搭档，新一轮的杀戮盛宴就要开始了。

玩过前作的玩家一定看出来，新作的画面相比前作有了一层质的进化。原本略显简单的背景建筑在重新设计和渲染下，变得更加漂亮、更加细腻。阳光照在街道上的效果真实了，或许这是前作画面偏暗的关系。新作更多了一份肃杀风格。



丧尸的面部刻画细致多了，当然血腥度也随之成倍上升。

更细腻更血腥的杀戮



劈碎来犯者，
近战格斗利器。

一大汉手中的电锯看着就够猛。

沦为地狱的城市中另一番景象

根据目前E3公布的预览，《求生之路2》的舞台和前作是同一座城市。时间设定是平行的，只不过是另一角发生的另一个故事。四位主人公都是新人，同样是丧尸横行的城市中没有被感染的幸存四人组，他们将在这座人间地狱中，互相扶持合作逃出天。



更加丰富多彩的近战系列武器

前作中幸存者使用的武器，除了几把枪械和爆炸燃烧物外，可以近战的身边只有那把而强大的短棍。而在新作中，不仅枪械类武器会增加许多，还会加入种类繁多的近身格斗武器，比如生猛野蛮的电锯。



色彩更丰富鲜艳

丧尸的衣服不再都是灰白色，什么颜色都有，貌似生动真实了不少。



ASSASSIN'S CREED II

平台和语言	制作公司	发行公司	发售日期
PC/XBOX360	Ubisoft	育碧	2008年11月17日
蓝光/DVD	1人	2D/3D画面	审查待定

尽管制作人已经不再是美女，但丝毫不影响玩家们对《刺客信条2》的期待，毕竟前作的发售既在那里。在这次E3展的育碧发布会上，宣布了游戏的确切发售日定于今年11月14日。

根据游戏制作人Sebastien Pua的说法，因为1代全球销售700万套的大成功，让Ubisoft对《刺客信条2》更舍得砸钱，而这部游戏的制作规模甚至比1代大了十倍，多达450人投入到《刺客信条2》的游戏开发中，这是游戏界罕见的超大规模。

《刺客信条2》由1代研发团队制作，历经2年艰苦的研发，游戏将提供广大的地理环境，使玩家可以享受无拘无束的自由世界，2代的故事设定于意大利文艺复兴时代，玩家将化身一个被庞大集团所出卖的年轻贵族Ezio，因此展开了他的复仇之旅。

全新的刺客复仇记

本作将注入全新游戏元素，结合浓厚的史实色彩、不同类型的任务，多样化武器装备与鲜明的人物个性。



刺客 这次刺客便是游戏中也并非绝对安全。



一游戏舞台在威尼斯，“刺客”在本作中将成为一个非常重要的要素。



文艺复兴的时代 水中之城威尼斯

一因为开发人员的增加，可以集思广益，把当初1代没能加入的创意全部加入这次的2代之中。

三倍的开发人员

Castlevania

Lords of Shadow

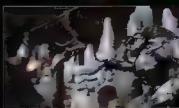
平台和语言	制作公司	发行公司	发售日期
PC/XBOX360	KONAMI	科乐美	2009年11月17日
蓝光/DVD	1人	2D/3D画面	审查待定

恶魔城系列近几年来虽然在主机上大受欢迎，不过随着上次PS2的3D版失败，给人的感觉似乎已经逐渐退出了家用机舞台。这次的恶魔城，小岛工作室和合金装备的大致外形成为了KONAMI的主题，不过恶魔城系列的最新作也发布会上得以公开。

本作的正式名称为《恶魔城 暗影之王》(Castlevania Lords of Shadow)，由大卫及其所领导的西班牙工作室MercurySteam负责开发，本作不同于系列之前的风格。

而是一款类似在3D魔法世界中的探索动作游戏。大卫信心十足地表示“我们将让恶魔城系列重生，今天是新恶魔城的诞生日”。

虽然没有任何具体情报公开，不过从现场的演示视频来看，本作主角应该是一位名叫“加布里埃尔”的精英男子，为了复活数天前被怪物杀死的妻子，而决定去挑战暗影之王，以获得那枚拥有不可思议力量的神秘面具。 □文/北斗



一故事，恶魔城系列经典的场景之一，在本作中自然也不会缺少。

全新风格3D恶魔城

一游戏中有不少体型巨大的敌人，战斗也将变得更加有压迫感。



小岛工作室协力开发 欧洲分部主打



一为了复活心爱的妻子寻找神秘面具，一路了魔咒之外，主角的武器似乎整个类似十字架状的东东。



FRONT MISSION EVOLVED

平台和语言	制作公司	发行公司	发售日期
PC/XBOX360	SQUARE ENIX	史克威尔艾尼克斯	2009年11月17日
蓝光/DVD	1人	2D/3D画面	审查待定

在这次E3的SE参展作品中，有一款新作虽然没与FF和DQO这些超级大作作伴，但是对于该系列的粉丝而言，却是等待许久的新作，那就是《前线任务 进化》。本作的发售日暂定为2010年内。其最大的变化，应该就是从之前标准的战略游戏一举转型成为了驾驶机器人进行的射击游戏。

本作由曾经为KONAMI开发过《寂静岭 归乡》的美国Double Helix工作室负责开发，游戏玩法类似于From Software公司的《装甲核心》，玩家将自由改装，

机器人并进行战斗。剧情设定在公元2173年，人类已经可以移民外太空，不过为了争夺太阳系轨道人造卫星的统治权，各派之间又展开激烈战争，《前线任务 进化》的故事就此展开。

在短短1分半的演示视频中，系列特色的近未来科幻风格与夕阳下战火纷飞的世界再一次出现在了观众眼前，而伴随着一枚导弹的飞临与爆炸，以及战斗用机器人登场，战斗正式打响……这次类型的转变是真是假还不得而知，答案只能等待实际游戏来揭晓了。 □文/北斗

一虽然变成了射击游戏，但经典的武器与部件更换系统仍将存在。



不再是战略游戏 变身射击新作!



一这些战斗用机器人的外形看上去比较笨重，不知实际操纵起来感觉如何，又或者只是被设计？



再进化的前线任务!

一突如其来的战争，这次在剧情方面能否达到以前的高度呢？

任天堂2009发布会 Everyone's Game!

所有公布的内容都在预料之中!

岩田聪在随后的演讲中说,“我们的下一个目标是创作出能够令各种类型的玩家都满意的游戏。”任天堂在将来的游戏中,将以休闲玩家为主体,同时也会满足专业玩家的需求。“如果我们只是简单地闭门造车,那我们就无法满足高手玩家的需求。”与此同时,岩田聪也指出,所有的玩家在一开始的时候都是初学者,“我们并非生来就是专家”。目前任天



任天堂的SVP Reggie Fils-Aime在发布会上发言

近

年来任天堂的发布会的基调一致比较统一,大量的数据报道、业绩总结,向全世界展示该社每年从电视游戏和掌机游戏中取得的种种成就。毕竟任天堂在游戏业界的重度已经很久了,每年的E3发布会差不多都是同样的基调。不过今年的任天堂相比过去显得低调了一些。虽然它的业绩依旧高居业界榜首,在今年的E3发布会上,美国任天堂市场销售部的执行副总裁Gammie Dunaway作为主持人向大家进行了开场介绍。与以往大量引用数据重述业绩的开场白不同, Dunaway强调游戏业的利润目前已经达到了前所未有的高度。去年游戏产业在美国的收益总和与玩具制造业持平,超过了美国电影业的收入。这一切都和任天堂最近4年内大力开拓游戏市场是分不开的。在新的时代,任天堂以崭新的操作方式和游戏创作理念给玩家们带来了惊喜。现在玩家群的数量也超过了以往的时代。今年任天堂发布会的主题是“每个人的游戏”(Everyone's Game),这也预示任天堂已经把玩家群的扩展目标瞄准了所有人。

随后Dunaway拿出了任天堂20多年来知名度最高、最受玩家欢迎的系列——《超级马里奥兄弟》。这个系列的创始人宫本武先生在过去的15年里一直致力于该系列的创新工作。从2D到3D,这些马里奥游戏始终受到玩家们的好评。如今的马里奥已经从3D向4个时代迈进——不过这个“4”的意义并非四维空间,而是“4 Players”,即现在Wii上发售的《新超级马里奥兄弟Wii》是一部支持4人同时游玩的作品,将在09年的圣诞节期间发售。随后大家看到了包括Dunaway等4人在台上同时游玩游戏的现场演示视频。

Dunaway随后确认了Wii Fit的续作Wii Fit Plus。这个系列自去年发售以来,全世界已经有1000多万的玩家在平衡板上体验到游戏的乐趣。现在推出续作也是理所当然的事情。和上一代测试版M1,为玩家提供健身意见的方式不同,新作Wii Fit Plus为每个玩家配备了一名虚拟教练。游戏会根据玩家的体况,让玩家给他们设计不同的健身计划。有前作1500万销量保障,Wii Fit的新作将在世界中继续掀起一阵型

体运动的潮流。

除了Wii Fit之外,从去年就公布了《Wii Sports 度假村》终于有了新的消息。任天堂的美国分社长 Reggie Fils-Aime上台为大家演讲,介绍本作使用新周边Wii MotionPlus和平衡板的使用。他在宣传中强调,“Wii MotionPlus给游戏带来了新的真实感。”

随后Bill Trinen向大家演示了使用MotionPlus进行空中游戏的演示。玩家使用两把MotionPlus的遥控器,在空中做出各种动作。之后的演示是射箭游戏。射箭的时候玩家手持遥控器与双握把的方式就像真实的拉弓射箭一样。在演示的时候Trinen说:“这个游戏不需要学习控制方法,因为整个动作都是自然的。”和真实射箭一样,玩家射出的箭会感到距离、风速和其他一些因素的影响。对于喜欢模拟真实的玩家来说,这个游戏称得上一个挑战。

之后的演示由Trinen和Reggie共同完成,二人展开了投篮比赛。最后Reggie获胜。在演示的最后,他向大家透露,本作将在七月下旬发售。

任天堂的Wii在今年的宣传关键词是“真实物理体验”,借助MotionPlus的功能,Wii的物理操作将更加接近真实化。随后公布的一些游戏,包括任天堂本社和一些第三方厂商的作品,有不少都把MotionPlus作为重点宣传的部分。

在一系列的Wii和DS游戏介绍结束之后,任天堂的社长岩田聪登场,向大家介绍目前世界的形势和任天堂的动向。这也是玩家们最关注的部分。他向大家说:“全球的游戏人口正在与日俱增。但是有些人认为玩游戏的速度已经放慢了。”为了反驳这种观点,岩田聪向大家介绍了他对游戏人群的分类:核心玩家、从来玩游戏的、以及有时会玩游戏的。人,前两者都属于小众,中间人群则是任天堂主要的争取对象。他说:“目前在三大游戏市场(日本、欧洲和北美地区)有2.95亿玩家。但是我们将把很大的利润内玩家群的数量再扩大50%。”这也就意味着,任天堂将在未来继续让1亿平时不接触游戏的人成为玩家。

对于游戏硬件商来说,这个数字实在太惊人,但是对任天堂来说,它努力的目的就是在将来把这个世界看起来不可能的任务变成现实。

主机玩家的扩展已经相当大,核心玩家与休闲玩家是将来必须坚持的基本政策。

随后岩田向大家介绍了Wii的新周边:陈搏感应器。这个周边可以记录玩家的脉搏,而陈搏本身并不能够表现玩家的心跳,也可以反映出玩家的情绪和精神状态。陈搏感应器可以探测出玩家身体内部的情况,并且以此作为参考,给玩家带来游戏享受。降低紧张度,让玩家得到最大程度的放松。但是它的实际使用方法和在游戏中的应用并未得到完整的解释。

随后是激动人心的时刻。作为Wii上的王牌游戏,《超级马里奥银河》的续作终于正式登场。Dunaway向大家介绍了《超级马里奥银河2》的具体内容。游戏部分和1代类似,但是1代的表现就已经相当不错,所以2代做成现在这样,质量已经算是很高的了。马里奥系列游戏一直是玩家们关注的重点,上一代获得的好评已经证明这个系列的续作必定推出。因此今天发布会上公布的消息实际上也是大家早就猜到的了。

之后Reggie向大家介绍了一些第三方的“硬派”游戏。像《管道》(The Conduit)、《生化危机:黑暗历代记》、《死亡空间:血线》等等。这些游戏是面向较高年龄层玩家的。虽然和任天堂的游戏风格有点不同,但是无论在美国还是日本,这些游戏都是不可缺少的。

之后Reggie解释说,现在第三方软件商面临的机遇比任天堂要大得多。他否认了任天堂主机是第三方软件商的敌人,认为现在任天堂给第三方带来的获利机遇已经超过了以前的时代。随后任天堂公布于TECMO的Team Ninja合作开发的游戏《忍者斗魂:另一个M》(Murai, Other Open M),这个游戏的基调将更加黑暗,综合了射击和动作的内容。

在发布会的最后, Reggie Fils-Aime向大家重新强调了本次大会的主题:“这里(任天堂平台)是一个给每个人提供游戏的地方。”任天堂宣称的“每个人的游戏”,是近年来该社制作游戏主机和软件的最主要理念。经过多年在游戏市场的实践,任天堂依旧在为稳固自己的王者地位继续开创新的思路。 □文/金子



在DS上谱写新的传说篇章!

Golden Sun DS

《黄金的太阳》曾经是GBA时代最受的角色扮演游戏，但是自从2代推出之后就一直杳无消息，现在我们终于可以在DS上看到它的新作了，黄金粉丝们泪流满面啊 □文/陈子

主机/平台	原作的平台DS	发售日期
角色设定	任天堂	约2004年
发售	1人	约2004年
发售	1人	约2004年

传说中的黄金大作感动回归!

所有的角色都完全复活了，所有的情节都完全复活了。



《黄金的太阳DS》大概是今年E3任天堂公布的新作游戏中最令人惊喜的作品了。这个系列在GBA上推出了《开启的封印》、《失落的时代》两部作品之后便一直杳无消息，Camelot也渐渐开始为别家公司制作游戏。经过多年的沉寂之后，《黄金的太阳DS》终于在2009年登场，制作会社仍是玩家们所爱的Camelot。这个消息令喜爱这个系列的玩家们激动。

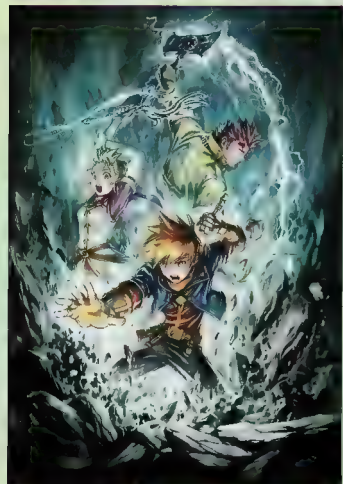


熟悉的召唤神兽

战斗时候的描写依旧丰富。

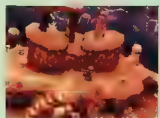
华丽动画热情放送!

“这是玩家们熟悉的金色召唤兽‘日轮’。”



Camelot暗示计划早已进行!

很多人对《黄金的太阳DS》的推出感到突然，实际上早在4月22日，Camelot的游戏制作人高桥兄弟在与Eurogamer网站讨论游戏制作的时候，就曾透露过对《黄金的太阳》续作制作的兴趣。他们说“我们喜欢这部作品。尽管制作的意见不同，我们是一个团队，将来会有作品问世的。”



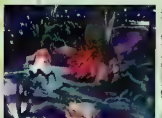
1 游戏的背景比续作Square Enix的FF系列，保持了Q版的比例。

一上角在洞口眺望远方景色，吸引玩家注意力。

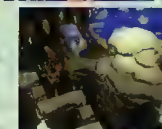


游戏背景完全立体 临场感表现十足

一在玩家移动的时候，背景的角色也会随着玩家的脚步而发生转变。整个游戏的气氛依旧很宏大，玩家们将在完全立体的迷宫中展开探险。

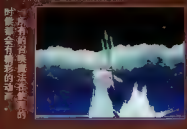


一游戏的背景画面在DS上表现得更棒了。



华丽的画面向3D空间全面进化!

DS的机能比GBA提高了很多，因此《黄金的太阳》新作的画面也将以3D为主，从背景到人物都是3D的。游戏使用的引擎让人想起DS版的《最终幻想》3、4代相似。这款游戏以前最吸引玩家的就是华丽的召唤兽画面。这次游戏的容量有保障，所有的召唤兽都是以3D形象登场，动作也丰富了。对于喜欢这种战斗风格的玩家来说，本作的情形表现真是众望所归。在不久的将来，我们将看到新作的完整版。



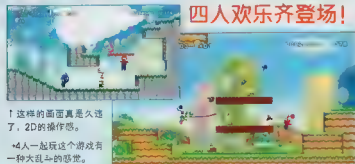
在使用各种召唤术的时候，整个DS的画面都会有特效效果。召唤出来的神兽也相当华丽。

New SUPER MARIO BROS. Wii

Wii	本杂志在 超级马里奥兄弟 Wii	发售日期
动作冒险	任天堂	2009年3月
DVD光盘	1-4人	已上市

这届E3的任天堂发布会上介绍的第一个游戏，是马里奥系列的正统新作《超级马里奥兄弟》的Wii版。新马里奥自从在DS上发售以来，销量一直高而且长期热卖，现在销量已经超过了1800多万，WiiDS的玩家中有六分之一的人购买了新作的正版，可见该作的人气之高。现在这个系列在Wii上推出，并且加入了4人同时游戏的系统，就像过去的许多FC游戏一样。大家一起游戏，互相“害人”的乐趣不是现在的单人游戏可以比拟的。当朋友们聚在一起的时候，一块玩这个游戏的时候，童年的乐趣又会返回大家的心头。

□文/陈子



四人欢乐齐登场!

↑这样的画面真是久违了，2D的操作感。

4人一起玩这个游戏有一种大乱斗的感觉。



在Wii上推出之大受好评的《超级马里奥银河》这次当然有续作推出了。本作的开发引擎基本上与上作相同，虽然从画面上看不到太多变化（上一代已经不错），但是游戏的乐趣是更增加的。

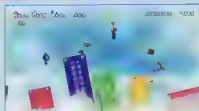


在银河中遨游，穿梭于不同世界

Wii	任天堂 超级马里奥兄弟 2	发售日期
动作冒险	任天堂	2009年3月
DVD光盘	1-4人	已上市

复杂的地形与机关是本作的特征!

作为一款2D操作、3D表现的马里奥游戏，本作和以前的2D马里奥一样，充满各种奇妙地形和机关。在地面上有像传送带一样会动的地板，有的地方可以找到隐藏的山洞入口，如果是4个人同时游戏的话，经常会有手忙脚乱的情况发生，在大家一起玩的时候，这种混乱的局面是最快乐了。



↑游戏中新增的蜻蜓道具，可以在天上飞。

在危险地带考验玩家的动作水平!

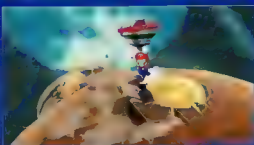
会动的地板不算什么，像图中城堡里的各种复杂的机关才是真正考验玩家们能力的地方。这些机关许多都是很危险的，一不小心就会一触即死。在如此危险的环境中，必须要沉着冷静，准确地移动。



↑像这样的机关，一不小心就会一触即死。

往前一步是地狱!

↑滚烫的岩浆在脚下沸腾，周围是能把马里奥碾成肉酱的巨人齿轮。



在游戏中，马里奥依然需要穿戴于银河中的不同星球。这次他有了一个伙伴——耀西，他从SFC时代开始，他们两个就是最亲密的搭档。在耀西的帮助下，马里奥能够银河的冒险旅程。

利用便利的道具打开新的道路

一黑一白不同的颜色，蓝色耀西的特点是变成气球在空中漂浮，利用它可以飞越一些危险的障碍。



一红色耀西的速度是极快的，像赛车一样冲上跑道，来到更高的地方。

值得信赖的伙伴

一红色的耀西出现了，它可以帮助马里奥在空中漂浮，利用它可以飞越一些危险的障碍。



在巨大敌人面前 马里奥将如何应对?



发售前两个月的磨刀预热

随着CAPCOM官方公布了本作将于8月1日发售，游戏的相关确切情报也逐渐明朗，玩家们最关心的操作问题，厂商已经做好了充足的准备。

依照试玩版的情况，新作应该会包含三种不同的操作方式供玩家选择，但绝大多数玩家恐怕都会选择经典手柄的传统式操作，为此，在8月1日当天，Wii将会发售一款全新的新型经典手柄，造型十分近似PS2手柄。而且《3》还会推出一套游戏+新手柄的同捆套装，精美的MH3主题包装简直就是为该作量身定作，其中包含一张特制的狩猎音乐典藏CD，都是铁杆猎人必须入手的好品，这套东西价格9440日元，你不想来一套吗？



奇面族 恰恰

精灵古怪又勇敢的狩猎好帮手

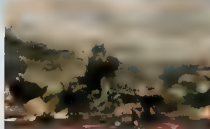
单人狩猎时也不会孤单，奇面族恰恰陪伴你上山下海，和《2G》中的狩猎猫类似，会为猎人提供各种战斗辅助和辅助类帮助，更好的是与猎人一同下水进行水中狩猎，打架一打打，吃肉也一起。



一虽然还没成年，奇面族，但勇气却一点都不输给大人，使用一把鸟嘴锤。



一和飞龙一样，鸟嘴锤也会抬起发出高分贝的吼叫，把听到的猎人都震得原地动弹不得，看来耳痒受不了。

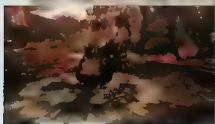


·既暴躁又阴森的火山口，植物所出的入光和对峙处的缩缩令人危机四伏，恰恰，在《3》种狩猎一定要想第十一分的。

爆锤龙 巴拉刚金

驱使强韧的岩石，盘踞火山之霸王

潜伏于火山口中的巨大岩石，拥有 副极为坚硬的下颚，可以轻松咬碎高密度的岩石，平时也以岩石为食，能利用一身的怪力把岩石当作武器抛向敌人，当使用自身蓄积的热量让岩石发生爆炸。



「比岩石强韧数倍的下颚一击，震波的冲击波让空气都扭曲了，可谓极为暴力的凶器。」



平台	发售日期	发售价格	发售地区
Wii	2008年8月1日	9440日元	日本
PS3	2008年8月1日	9440日元	日本
Xbox 360	2008年8月1日	9440日元	日本

怪物猎人3》目前是CAPCOM面向日本市场最重要的一张王牌，虽然本次美国E3展并不包括本作的展出，但日本方面关于游戏的情报一直在更新，直至今日，新作的画面已经展露得非常清晰，让我们来回看一下。

去年东京游戏展首次提供的实机试玩给人留下了十分深刻的印象，代表性的水中狩猎作战和飞龙《3》的魅力一下子摆到了台面上。时隔数月后，官方公布的第二张地图“沙漠”和代表性的土砂龙再

次提起了我们的兴趣，怪物的耐力，新的采集细节等要素都很有新意。而近期厂商的一系列动作，才是真正拉开了新作的序幕。与W版《G》同捆上市的《3》试玩版，后脚随后跟上的新武器折衷双刀种，线下双人斗技场、新地图火山、爆锤龙、奇面族恰恰……要素多得让人目不暇接，就连发售日和价格同捆套装都一目了然，看来，《怪物猎人3》真的要来了，还有不到两个月，新时代的狩猎生涯即将正式开始，来吧，把刀磨亮，把肉烤好，准备屠龙！ □文/短熊



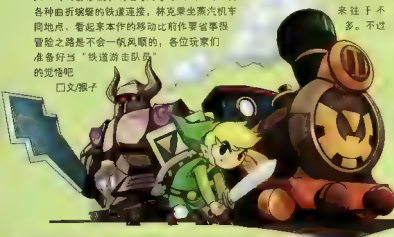
THE LEGEND OF ZELDA Spirit Tracks

NINTENDO WII	本作名称	塞尔达传说 灵魂轨道	开发公司	任天堂
动作冒险	任天堂	游戏类型	策略	
单人	1-4人	容量/定价	512MB	

《塞尔达传说》系列的掌机版自从《幻影沙漏》之后就没有新作登场。玩家们等了2年之后，终于盼来了新的作品。本作自E3宣布之后，引起了众多玩家的关注。塞尔达传说的新作美版副标题为《灵魂轨道》，日版为《大地的气息》，无论是哪个标题，都揭示了游戏的主题。主人公林克乘坐火车穿梭于海拉尔的这个世界，展开新的冒险！

本作的人设风格仍然继承了《风之韵》以来的卡通造型，估计故事又和《幻影沙漏》有着联系。在本作中，海拉尔的世界由各种曲折蜿蜒的铁道连接，林克乘坐蒸汽火车周游各地。看起来本作的移动比前作要省事很多。不过冒险之路是不会一帆风顺的，各位玩家们准备好了吗？“铁道游击队”的觉悟吧。

□文/胖子



与前作相似的系统 发挥双屏的潜在功能

本作的引擎和画面表现与沙漏极为相似。上面的屏幕是地图，下面显示主角的形态。根据《幻影》的经验，本作的操作大概会以触摸屏为主。



地图和主角的形态。根据《幻影》的经验，本作的操作大概会以触摸屏为主。



地图和主角的形态。根据《幻影》的经验，本作的操作大概会以触摸屏为主。

“在冒险的过程中社会会这样的状况，面临巨大的敌人的时候，林克就要勇敢地投入战斗。”

乘坐魔法火车 在灵魂轨道疾驰



火车是这代塞尔达传说的主角。主人公乘坐火车移动，火车是这代塞尔达传说的主角。

SIN AND PUNISHMENT 2

Wii	游戏名称	惩罚2	开发公司	光荣
动作冒险	任天堂	游戏类型	策略	
单人	1-4人	容量/定价	512MB	

由Treasures制作，曾经在N64时代获得相当高的评价的动作射击游戏《惩罚与》。继初代登陆主机频道，以N64模拟器游戏出现在Wii上之后，现在它的正式续作终于要在Wii上推出了！宝在制作动作游戏的时候往往能够把握速度感和爽快感，这一点可以从它的很多作品中看出来。对于喜欢硬派射击的玩家来说，这部作品值得期待。

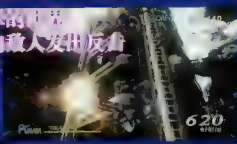
□文/胖子



畅游在海底的隧道之中 与水中出没的敌人展开死斗

重返阴暗荒凉的世界 用正义之枪向敌人发出反击

本作和前代一样，是系列中《太空哈利》一派的续作。主角是主角主人公少年，在荒凉世界中移动，向敌人发起攻击。



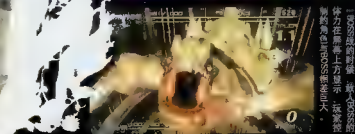
新增水中冒险关卡 体验另类的射击

一游戏的视角除了和前代一样的第三人称之外，还有第三人称。



一在海中的战斗是以前没有出现过的。

挑战巨大BOSS!



一在海中的战斗是以前没有出现过的。

☐ 文/胡勝

	本行译名 机战学园		游戏系统设定	
	对战育成	BANPRESTO	价格未定	日版
	卡带	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

机器人学园中上演究级热血战斗

游戏是核心的部分,就是机器人的两两对战,无论是故事模式中的对CPU战,还是玩家之间的联机对战,均采用2VS2的规则,双方各出两架机器人和驾驶它们的机师组成小队,利用性能各异的武器、精神指令、交替、补给等手段,来设法击破对方。

培养自己特色小队
挑战众多的同好对手

[illegible]

游戏的菜单画面简单明了，一看就是系列的传统风格。攻击、精神、修理、补给一应俱全，战斗中要灵活运用。



寺田貴信

本作以及系列的制作人，对系列全部作品无所不晓，连改造机器人和特摄。

奇闻 以前我们制作的都是玩家

一个人独自游玩的作品。因此这次想制作一部集合众多动画角色，由两名玩家同乐的游玩。参考X360版《机战XO》的对战模式，我们制作了这款专门以对战为目的新作。

——为什么会选择“学园”为游戏的环境主题呢？

毒国 首先，一个人游戏时是需
要故事来推进剧情的。可是，

这次的《机战》和以前有很大不同,游戏系统、游戏类型都是,参入的作品数量也非常之多,像以前那样以“话”为单位

比较困难，故事组成和剧本间的组织会很麻烦，因此想到了

——原作的机器人等要素也会出现在游戏中吗？

■ 这些都只会在机器人对炮
时出场。即使不熟悉操作，不

主人公，17岁，充满活力
国2年级学生，玩家将扮演
所学高中冒险战斗，与各
交道，推进剧情发展

熟悉剧情也可以轻松地游玩。因为加入了校园要素,既可以享受《机战》的机器人战斗,也有校园青春剧的体验乐趣。

——最后，请对期待本作的读者说一句吧！

看点 这次的《机战》新作，融合了校园青春剧和传统热血机器人战斗的特色作品。不仅可以一个人游戏，还能两个人享受对战的乐趣。敬请期待！为大家带来更多惊喜！

培养自己的军团来对战

月 日 年 月 日

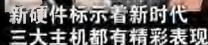
青春浪漫的校园生活等你来享受

本作的女主人公，17岁，和辽驾同岁，都是机战学园的2年级学生，从小就是辽驾邻家的青梅竹马，粉色长发间的大蝴蝶结令人印象深刻。

抵制不良游戏	拒绝盗版游戏
注重自我保护	谨防受骗上当
适度游戏益脑	沉迷游戏伤身
合理安排时间	享受健康生活

[illegible][illegible]

今年是次世代主机发售三年的成熟期。无论是开发力度还是软件阵容,以及主机性能的挖掘,都逐渐进入了正轨,步入良性循环。而本展E3,就成为见证三大主机成人礼的重要时刻。三大厂商都拿出招牌软件阵容以最新周边。电子游戏已经不仅仅是软件上的竞争,新技术的研发实力的重要性也在本E3上显得更加重要。



↑PSGO仅仅是SONY的一次华需牵制,而其背后的
巨大野心值得关注。同样在本届E3我们能够感受到
战火已经烧到了网络平台。

24 任天堂发布会报道

29 机战学园

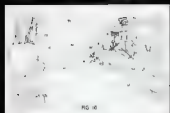
●本刊将对打赏文章的图书权、改编权
不可侵犯,请投稿者在来稿时注明。作者
自留版权,来稿一律不退。●本刊编辑恕不
接受关于游戏或暗内容、疑似传销或胡
乱的电话广告,对于以上问题有疑问的读者
请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。●凡发
现本刊有侵权行为,请联系本刊编辑部进
行举报。电话如下

[illegible]

《中国书画函授大学肇庆分校建校二十周年纪念册》

都来玩体感摇控,以彼之道还施彼身!

在金庸的武侠小说《天龙八部》中,姑苏慕容家有一招绝技就是以彼之道还施彼身。意思是用对手的招式来反击对手。当今业界Wii和任天堂、体感遥控设计开拓了不少新的用户群。SONY和Microsoft自然不甘。正所谓爱屋及乌,以慕容家。在E3 2008发布会上高调开幕的今天,SONY和Microsoft都推出了开发动作捕捉摄像头用于互动游戏。遥控游戏的消息。(截止本文截稿时,SONY 2008发布会还未开幕,所以文中的很多内容和观点均为猜测,仅供参考)



其实早在PS2时代,SONY就有推出了PS2 EyeToy摄像头,它是专门为PS2所制作的周边设备。玩家只要站在摄像头前,面对电视,游戏人物就出现在电视里。玩家根据电视里的目标来移动身体,并且施展各种动作。当年EyeToy"进入欧洲市场的前7个月,销

量曾超过250万。它迷住了购者,男男女女,甚至老幼者大。人们把它作为一项有趣的社会活动。作为休闲度假、朋友相聚的娱乐平台。这不就是现在Wii的市场效应吗?这还来, Wii称设计的出发点,也参考了EyeToy。

"EyeToy"的设计也延续到了次世代。新一代的"EyeToy"名为"PLAYSTATION Eye"。对应的PS3,它支持高分辨率、高动态影像的摄取和多方位语音消除背景音效果,与其搭配的著名软件则是《审判之眼》。如果玩过《审判之眼》,就会发现它是个出色的游戏。

游戏时将"PLAYSTATION Eye"对准专用的战斗卡。每帧内会出现具有属性的卡片。两名玩家可依次放置重合的卡片,争取战斗中的胜利。当卡片放在战斗卡的指定位置时,电视屏幕就会出现对应卡片的立体影像。玩家只要有丰富的魔法术技能或动作,玩家只要先取得四个方格中的任何一个就能胜利。

不可否认SONY设计理念的先进性。但为什么没有取得Wii这样的成功?首先是"PLAYSTATION Eye"只是周边设备,而非主机必备产品,而且设计

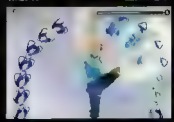


的核心理念也不一样,导致了在软件开发上的背道而驰。

Wii的游戏简单易玩,而且可以众人一起轻松同乐。"PLAYSTATION Eye"的游戏门槛高,策略性要求高。玩家还需要不断的购买新出的卡片来更新游戏内容。很多玩家觉得花费太高,又不是必须购买的东西。不像Wii的Remote感应控制,没有其它一切配件都无法运用。例如经典手柄不能应用Wii主机,而必须先上Remote感应控制。也就是说,假如你是一名传统的核心玩家,为Wii那些所谓的体感游戏那么感兴趣。只想购买Wii,用经典手柄来玩"火影之疾风传:晓之女神", "最终幻想", "怪物猎人3"等网络游戏,并不想多花钱来买Remote感应控制,那是行不通的。任天堂完全可以借鉴经典手柄的接口设计在Wii主机上,但

这样一款就少赚了Remote感应控制的钱。所以……

现在在E3即将开幕,传统SONY和Microsoft的新型动作捕捉摄像头也蓄势待发。虽然硬件的效果勿庸置疑,但这两家的软件不是最得人心,不是符合体感玩家的胃口。就待再多了……Wii的遥控设备并不是先进,主要就是制在第三方软件和周边的创新设计。SONY和Microsoft两家的技术力都是不用怀疑的,这次能不能一鸣惊人,就看它们所搭载的软件品质如何了。关于XBOX360的摄像头,据说玩家可以通过该设备,用肢体动作来进行游戏。设备的设计灵感无疑来自Wii。而与Wii不同的是,XBOX360的摄像头无需玩家手持任何游戏外设。该摄像头使用的3维技术可以让玩家更精确的控制游戏中的人物或道具。 □文/地理



XBLA,今后游戏销售的雏形?

微软最近在日本举行的 游戏新作发布会上,展示了自家360平台未来一年中将要发售的作品阵容。在这个被称为"31条"的发布阵容中,有款规模不小的,势力正在崛起。它们当中的许多名字都如雷贯耳。它们融合古典又暗示了未来的气息让人神往。它们使人看了今后游戏新销售方式的样子。就是对应XboxLive的Arcade游戏。XBLA,一个并不能算新事物,但又具有发展潜力的新兴游戏领域。

高清机上怀旧经典

主机平台的进化带来更高层次的视听享受,对上了年纪的玩家来说,以前的街机、怀旧心理人皆有之。就像 CCTV 曾经常放老电视一样,玩家们也时常需要老游戏的刺激。电视在国人眼中模拟电视是正常不过的东西。想玩什么只是点下鼠标点出时间不费的问题,但在日本、欧美这些上玩游戏市场中并非那么容易的事。靠官方途径购买老游戏太难。况且不少机种的模拟器很不成熟。玩游戏年在千儿两岁,多款游戏根本无像那些经典游戏。那么,这和由官方渠道发售,加上某些"影子"辅助的销售方式,就成广大玩家体验

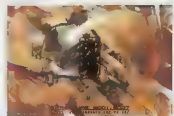
经典游戏的重要方式。

话说不少厂商把以前主机的一些经典游戏,放到LIVE上推出。给曾经迷过的玩家又一次体验的机会。除了那种怀旧的感受外,更多的恐怕是一种"新平台上玩老游戏"的新鲜感。就像《月下夜夜夜》、《街霸》、《超级街霸2 HD版》,这些曾经感动千儿两岁的经典,无疑具有极大吸引力。大量上LIVE购买点的玩家都将这些列入首要购入的名单。用360的1080P画质,舒适的新式手柄,来体验感动过的经典游戏。确实是不错的享受。厂商们也是看中了这些游戏发挥平台优势,新的经典游戏也在不断推出中。像《电脑战机》、《拳皇2002》、《太空侵略者Extreme》等近期已经或即将要推出的游戏,在新世代高清主机上,那份感受是模拟器所做不到的。



本家游戏的良好补充

游戏界有个不成文的规定,就是当前主机上的游戏必须契合这台主机的硬件水平。不然就会被压成垃圾。或被称作缩水缩水系列。最近最典型的例子就是Wii上的《真人快打》。小个子版的反扑月内竟成大作。但操作从头到尾从外到内都是个F-C游戏,也因此被绝大多数玩家当作笑柄。可转念一想,这样的"简单就是美"真的不适用于这个时代了吗?很显然不是。XboxLive、PSN、任天堂网络服务,就给了这种"不入流时代"作品提供了一个最好的平台。在这里不必在乎谁赢谁输,谁豪谁大气,只要好玩,有趣,就不怕没人玩。正是由于这种极具包容性的平台环境,孕育了不少值得玩的游戏佳作。如XBLA为制。《Castle Crashers》,《几何战争》,《杀破狼》等等,都是极具创意又乐趣十足的佳作。《真人快打》也特将角色以XBLA游戏身份登陆这个平台。异色怪射击《拳皇 SKY STAGE》,也十分值得期待。这些都属于这个世代的作品,凭借网络这个更加开放、更为廉价的销售方式,得到了发挥价值的舞台。



未来游戏销售的方向?

很多分析家都预言过未来游戏产业的发展趋向。网络、开放化似乎是一个共通的趋势。以光碟和卡带等传统媒体今后不会趋于消亡。我们不知道,但以目前的趋势来看,就像XBLA这样,既方便又快捷的购买方式,不出家门就可以选购成千上万的游戏,如何人不向往?目前网络下载仅限于购买XBLA游戏和附加功能。可未来很可能就会加入选购360本家游戏的服务。只要带宽足够,你就不用再去游戏店买游戏了。直接网络下载既省事又高效。存在硬盘中还免去了硬盘损坏的麻烦。想玩了直接一点就OK。那时甚至连盗版都不需要了,一块超大容量的硬盘,你就能玩遍天下好游戏。 □文/地理

新时代的冷饭,新时代的吃法

所谓“炒冷饭”，具体到游戏业界来讲就是游戏公司将以前发售过的作品以简单复刻或是移植的方式，将其在新平台上重新发售以赚钱。这是游戏业界一种比较常见的做法，不过近几年来似乎有越来越烈的趋势。以SE为例，几乎是把FF和DO系列的前几作在任氏的每代掌机上都轮流复刊了一遍，好在GBA版加入了不少新追加，NDS版则几乎是重新制作了。至少看上去还是颇有诚意的。不过呢，也不是一直都会如此。

FF战略版登录PSN商店

SE宣布，《最终幻想战略版》于今年5月13日开始在PSN的网络商店中开始发售，玩家需花费1000日元（约合人民币72元...），就可将其下载到PS3里重温经典。

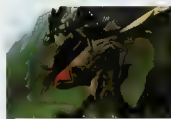
不过呢，有个小小的问题，那就是SE在07年5月10日，也就是两年前，才在PSP上发售了本作的复刻版《最终幻想战略版 狮子战争》，如今才两年时间，又将PS的老版原封不动的拿出来卖，就多少有点...而且相信大家，特别是当初玩过本作甚至买过正版的玩家朋友们还记得比较清楚，那就是PSP版的狮子战争的原罪问题。在游

戏中存在严重的慢慢、卡顿等等FPS初期游戏中才会出现的问题。请注意，这些可不是你使用记忆棉ISO才会出现，而是正成JMD光盘中就存在的毛病。以SE的实力，竟然能出现如此严重的质量问题，足可以看出其不用心到了什么地步。

如今倒好，复刻版也干脆不做，直接把PS原版的发售拿来扔到网上下载赚钱，至少不用再担心复刻时做成了恶人写，倒是 赚好算盘。

新形势下的新“冷饭”

事实上，如果你有兴趣的话，就会发现近两年这种通过主机网络下载方式发售老游戏的做法已经屡见不鲜。特别是最近有的二大家用主机上还都有提供类似的平台，XBOX360上有“ARCADE”，PS3上有“PSN STORE”，Wii上更有“Virtual console”和“Wiiware”。根据



这三大硬件厂商官方对该功能提出的说明，是可以让玩家花很少的钱玩到以前的经典游戏，而且也同时鼓励那些缺乏资金的厂商在这类游戏平台上去尝试开发新作，这样就能以较低的成本制作出可能有价值的作品。

应该说，确实有不少小厂商在上面开发了一些作品，不过就质量而言，基本也就是小品级的游戏了。目前为止尚未有特别能让人眼前一亮的。而大型厂商则有两种做法，一种是直接将老游戏放上某渠道收费下载，这方面世嘉是个例子，其MD时代的许多作品都在VC上可以免费玩到。上面说的FF战略版也是这一类。另外一种就是将老游戏通过全新制作的方式发售，当然，这种“全新制作”也只是有限的画面等要素上的提升，毕竟很少会去真正开发这三台主机游戏的水准来玩，不过这样也算是不错的态度的了。这方面CAPCOM是一个代表，例如新近发售的《生化尖兵》，以及KONAMI的《魂斗罗重生》等等。

暂且炒着，暂且吃着

冷饭年年有，今年特别多，特别是在有了三大主机提供的专用平台上，连接口都可以说是更加很完善了。那么为



何大家都开始热衷此道呢。在打钢看来还是如今世界经济不景气的环境使然，别被任天堂发布财报时 意欲大赚地的大财景象所误导。事实上，除了任天堂之外，其余年度财务状况不错的还有区区几家？即便以大红大紫的Wii为例，除了任天堂数款游戏，手帕姐以外，其余在其上制作游戏的有几家的作品真正符合这个热闹景象？说实话，这种情景已经是畸形了，这并不是一个良好的市场环境。

在如此大环境下，采取悲观预期，通过炒冷饭或是变相炒的做法首先保证自己的生存，然后再以此资金作为开发新作的资本，这也就是现在日本厂商的一贯作风。倒是欧美厂商，虽然也是资源不断，且基本每作都越越多平台发售，不过其开拓进取的精神则比日本厂商要多得多。

虽然杀杀杀，各有各的杀法，至少，暂且活下去吧。 □文/北斗

疫情阴影笼罩下的电子艺术

2009年的5月对于即将召开E3的洛杉矶来说不是一个很好的月份，因为甲型H1N1流感（俗称猪流感）的感染扩大。美国本土出现确诊病例达到5710人，死亡10人（截止2009年5月21日），成为目前甲型H1N1流感确诊病例人数最多的国家。根据世界卫生组织（WHO）制定的流行病蔓延程度的标准，目前美国的流感疫情危险等级已经达到第5级（可能爆发大规模人传人的传染），此时在美国本土举办大规模的活动，将有可能导致疫情的蔓延。虽然说只是有可能，但是现在人们对于这个话题的关注，已经比以往时更加敏感。



E3因为H1N1的影响在开展之前半个月就已经显现出来了，以往每年为争夺海外市场不惜投入大量人力物力进行宣传造势的日本厂商，这次面对可以扩大的疫情，对于赴美参展一事不约

而同地采取了观望的态度。何况处美人心，让美国分部的员工担任展会主力，取消公司高层与游戏制作人的行程，这些动作便让人相信日本的游戏公司在面临疾病传播的时候，可以下次心放在E3上出风头的机会。今年的游戏展最多，在“游戏开发者大会”之后，“东京游戏展”之前，美国的E3是最大规模的宣传阵地。对于目前处于最低阶段的日本游戏厂商来说，这是一次十分重要的宣传机会，但是疫情的蔓延使这些公司在前往美国的时候产生了顾虑，毕竟安全第一，在这么一个特殊环境下，可能影响大量健康的事情还是多一事不如少一事。今年的日本游戏公司虽然暂时还没有取消赴美参展的计划，但是也宣布一旦美国本土的疫情达到5级升到6级，他们将立即取消出行。另外日本的多家游戏媒体和一般媒体也不再前往美国E3现场进行报道。在今年的洛杉矶会场，有许多熟悉的面孔可能会缺席，这是一件很遗憾的事情。

对于本来已经处于经济危机影响下的需要复兴的游戏市场来说，这次的疫情无疑是雪上加霜。因为在发生疫情的时候，人们一般是不喜欢大量聚集的。E3只是主要针对各国媒体和专业开



发者的发布会，如果疫情到9月份还是得不到抑制的话，那么E3这样的活动将被无限期推迟，甚至可能被取消。不过为与会者的大多数活动也只能被中止，因为目前H1N1在日本的流行也处于上升趋势。到5月间已经有280人感染，仅次于H1N1爆发地墨西哥和美国。加拿大、为目前感染人数第四大的国家。而且每年的E3都有大量玩家从海外来参展，届时出现大规模的人员流动，将对疫情控制产生极为不利的影响。考虑到以前的类似流行病从开始传播到完全控制需要近半年的时间，到时候日本能不能举办这样的游戏展会，还是一个谜。

在不适场合举办大规模宣传活动的時候，媒体杂志、电视和网络宣传将成为游戏宣传的主要途径。好在目前游戏媒体的发展已经能够应付目前的局势，广大玩家足不出户，就可以通过各种网络途径来了解业界发生的事情。从现在开始

始，网络将可能成为游戏厂商最有力的宣传途径，各种游戏的网络销售量也将上升。通过网上购买直接下载的游戏将更加欢迎，以前大家总是抱怨没有实体承载的游戏没意思，现在病毒来了，网络下载不会给H1N1任何传播的机会。虽然接下来大家的生活难免变得沉闷一些，但是在目前的情况下，也许这是最安全的。谁说没有好处？这大概也是一个吧。

实际上，这种流行病在全世界并不算什么稀奇的东西，非洲每年流行各种疫病，死亡无数，但是因为那里属于老少边穷地区，对世界其他国家地区影响不大，所以只有联合国和慈善机构的人才会关注，但是猪流感不同，虽然源自墨西哥，但是爆发在世界经济中心地区。人们常说美国一打喷嚏全世界都感冒，现在发生在美国本土的H1N1疫情正好佐证了这句话。 □文/蜜子

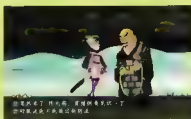


第一款Wii游戏《胧村正》汉化

汉化专递

EXPRESS CHINESE

Wii是目前中文或是汉化游戏数量最少的平台主机了,除了Wiiware和VC上曾经有过那么一两款汉化作品外,正儿八经的Wii游戏只有台版繁体中文版的那一款作品。最近由于已经可以用USB LOADER直接从移动硬盘读取压制的游戏镜像,这也给汉化的可能带来了可能。前不久,ACG的相关人员经过了一个月的奋斗,终于发布了本作的汉化版。从素质上来看,还是比较不错的。尽管在些细微之处还有待改进的地方,不过已经难得可贵,毕竟是第一款国人汉化的Wii游戏。而且之后已经接连更新了几次汉化补丁。相信以此为契机,之后将会有更多的Wii汉化游戏登场吧。



这款游戏是款国人汉化的游戏了。

NDS, 园艺妈妈汉化版

近期NDS方面发布的汉化游戏数量非常少,只有《园艺妈妈》。相信之前许多玩家曾经听说过《料理妈妈》吧,那个是做菜的,这个则是园艺和种植。本作是使用触控笔进行园艺种植的NDS游戏。通过简单的培育花、蔬菜、水果,体验照顾与收获的乐趣,并使用植物来装饰庭院。

游戏分成五个区域,花卉区、果树区、玫瑰区、作物区和Super园艺区。一般的植物都会经过播种和灌溉,开花、培育、收获到枯萎等步骤,其中较有趣之处就是在植物施肥时,可选择不同的肥料等细节。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
园艺妈妈	基本完善	Pveyes Joyce Yeyeyat (台版个人汉化)



园艺妈妈

轶闻: 中文游戏的选择

前两期介绍了SCE台湾汉化团队的成立、基本情况介绍以及相关字库的汉化等,这期就开始介绍他们进行游戏汉化的基本流程和操作吧。首先要说的,自然是如何挑选中文文化(《信长传2》的台湾繁体中文标题是《命运传说》)。

首先他们会考虑中文文化能带给玩家多少的满足感,以及内容本身的独创性等要素,再挑选各个开发小组交涉,取得共识并展开作业。原则上由SCE内部导发的游戏,也会有意愿他们都希望中文文化,至于由协力厂商开发的游戏也会进行评估,并直接跟对方接洽。像当初为了《命运传说2(宿命传说2)》的中文文化,他们就曾经找制作人洽谈过十多次。

当然当地的意见他们也是非常重视的,不论是从香港或是台北SCE等当地代理商的意见,或者是来自网上游戏论坛的意见,都会重视并参考。像当初SCE发表《恶灵灵魂》时,很多台湾玩家就曾经在网上传言表示非常希望这类的角色扮演游戏能中文文化。也有玩家认为因为是从From Software开发的所以不可能中文文化。不过中文文化团队最后还是以实际行动响应玩家,正式发表并推出了《恶灵灵魂》的中文版。

至于是否会开设一个专属窗口让玩家表达意见的问题,中文文化团队的成员表示虽然也曾想过,然而由于人手有限,一旦正式开设了这样的窗口,势必要有专人负责管理与响应,处理起来可能不是那么容易。在接下来的一年多时间里,中文文化小队已经预定要进行10多款游戏的中文文化,其中当然也包括多款在欧美日已经发表的游戏大作,很多玩家热切期盼中文文化的游戏其实早就在名单之中了。

甚至还有,一些发表的神作大作。

那么游戏汉化的中文文化需要多长时间和投入多大精力呢?通常从翻译到完成Master(母片)大约会需要3~4个月的时间。不过由于这几年他们一直以欧美日等原发地区同步发售为计划重要目标,开发小组基本上先完成原版的开发团队就无法中文文化,因此他们的作业时间大多都比原版或其它区域稍长许多。

至于人手,从翻译、文字除错测试、动作除错测试、说明书制作、生产管理到整体的作业调整、确认,每款游戏大约会需要20~30人左右。



信长传2

PSP死神新作官方繁体中文版

索尼计算机娱乐香港日前正式宣布,于2009年5月份在中国香港特别行政区、中国台湾省、新加坡、泰国、马来西亚等地区,推出PSP专用3D对战格斗游戏软件《死神Bleach 灵魂升变6》的繁体中文版。游戏定价为298港币、1190元新加坡币。同时SCE还表示,今后仍将与SCE Asia共同继续争取更多开发厂商的支持,推出更多优质的中文文化游戏,为能更加扩大PSP平台规模,以及游戏市场的更加蓬勃发展,广泛娱乐市场的创造,这几项目标的达成而继续努力。

本作首度以真正的繁体中文来打破语言隔阂,让亚洲地区玩家也能充分享受游戏的乐趣。



死神系列新作官方繁体中文版

游戏名称	汉化程度	汉化组
死神Bleach 灵魂升变6	官方文化	索尼香港

360版《生化危机5》汉化测试版发布!

前两期我们曾经为大家报道过关于XBOX360版《生化危机5》的汉化情况,没想到就在5月中旬的时候3DM就已经发布了本作的“简体中文V1.0测试版”。有意体验一下的朋友可以点击去下载游戏,安装时需要先解压,将kfc_b5 iso放入,再XBOX360主机运行即可。

汉化制作人员方面,简化和技术由DogKarl负责。



这样的制作人员,这应该是汉化游戏的巨大进步。

负责,翻译人员包括吉崎、ありのみ、饺子包饭、CS、陈现实主义、据源与咖啡和CQ。另外由疯狂小巴负责配音,宣传及视频制作由饺子包子负责配音。

关于汉化版的中文配音问题,相关说明如下:“经过分析,有几个场景CG是标准的WMV格式,进行编辑没有问题,但是数量太少。主要的声音是以xma格式存储的,而XMA的文件只能用xbox360 SDK创建,所以比较麻烦。鉴于PC版年内上市,3DM决定在PC版发售当天发布汉化补丁以外,也会依托于PC版进行中文语音汉化。届时将邀请怀旧组合进行语音录制工作。”

今后该小组还将对《鬼之海洋4》和即将发售的《最终幻想13》的汉化进行尝试,都是值得期待的大作。



生化危机5

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:E3,期待不多预料之中

●E3其实挺让人麻木的,因为你知道在当前的经济条件下厂商能够推出的产品不出几样,在这样的情况下,能有什么让我们感到新鲜?而这也是真正值得期待的。本期,说说游戏,你失望了吗?在“周末对谈”中,本群又度过了



●当然,PS3的游戏在整体素质上还是不俗的,尤其是 SCE 本家的。目前PS3上值得玩的游戏也基本上都是依靠方。第二,这样的情况不免让我想起N64和GC。游戏委员会都没说过买PS3就是冲这些游戏来的。(恶魔之领域)、《恶名昭彰》、《最后的遗愿》,等等,我玩过和刚发现的。PS3的(生化危机5)在西欧上销量

●据说销量也这个有点低了,不过和刚发现的。PS3的(生化危机5)在西欧上销量不如360啊。两人分开后人物和背景的搭配使得不能行,太让人失望了。之前一直在玩360版,PS3版回来感觉没动,前几天无聊得拆开一看,真是被雷到了。我视力如何呢,真的。



猴子:越狱完了……

经历了从神作到渣作的传奇过程(越狱)在5月终于结束了。虽然结局对于很多人来说不可接受,但是我觉得一部拖了几年的电视剧能够这么收场已经很不简单了。从这一季开始的时候,很多人都说 麦克必须死 这跟他们的心愿实现了。仔细想想麦克不就是一个典型的RPG主人公么,身上带着主角光环,随着身边无数无辜者和不那么无辜的人尸骨走了整整4年,不容易啊。为了这些死在你前面的人,你就放心地去吧。写下手札的时候风林正在旁边打下两个小时的(越狱)特别篇,里面讲述的是主人公被杀的详细过程。本来在最惨烈的最后大家以为麦克是因为肿瘤复发被杀的,但是编剧显然对他抱的怨念太深,实在不想让他哪个好死。我对此感受十分欣慰。



PERFECT:听德纳相声看E3大展

趁着端午放假,把几年前收藏的哪吒闹海又翻出来温习了一遍,真的很精彩。倒不是人云亦云的选择经典,那个时代的東西一点不浮薄,而且有中国的传统,所以放到哪都不怕被埋没。



好久没关注,发觉德纳又有不少新段子了,其中有一段好像是叫“背背佳”,老纳居然把李长春和司马迁、苏和等人合合同类项了,真敢说,真绝。要是有机会,一定到现场听老纳白话一次,肯定更逗。

这号手机的时候E3还没开幕呢,所以说,说点和游戏边的事也费劲,到现在我们还没看到太惊人的消息,除了那个云里雾里的MGS,更多的消息还要等二家的新闻发布会。作为编辑,头痛的几天很快就要来临了。



翅膀:最近还是上次的延续

最近回家不开电脑,只想搞上360玩游戏,一是天气越来越热,自己的房间还是窗户朝西,晒一下午午后很煎熬,实在是受不了电脑的热风,二是电脑除了下载和看片外吸引力确实有限,另外就是开电脑十分费电,不知为什么

(求生之路)已经有些腻了,尤其那些动作就喜欢跳入的老外看着就烦,现在在收集金成就,第一个1000成就游戏过应该是它了,闹来闹去去找人切(卡片召唤师传奇),遇到一个用金属性卡能的,由于准备不足,被一次扣30HP的领地能力搞得晕头转向,好不容易追上了又踩到一块5级土地,从此一泻千里。算了,愿赌服输,下次有空整点好卡再来报仇吧。

每天晚上睡觉前把卫生间的灯打开,对驱蚊非常有效果,让蚊子都管用,家室有蚊子的不妨试一下,很实用的。不过,后来才得知是厨房窗户有个窗框连蚊子,用报纸上后就OK,纯于可以睡安稳觉了。



七曜:被海盗劫持的公式设定集

当购买无双以及其周边产品成为习惯以后,每次新作发售时都会自觉的支持KOEI。在《真·三国无双 联合奥义》开始发售之时,就订购了日版软件及其官方公式设定资料集。之前从本站购物一直都是选择的国际EMS直送,这次因为是和几个同样喜欢KOEI游戏的朋友组成合同

团,一起分邮费,到平手后虽然只花了10块钱的路费,但时间却花了近两个月,省了金钱却赔了时间。被同事戏称为,在海途中被罗马里海海盗劫持了。看来以后还是选择国际EMS直送来得省心。虽然国内早已备有盗版的山寨设定集了,不过不知道你真真心喜欢本作,真心喜欢无双,清还是支持正版



菜团:最近胆子变小了!

●真是想不到从小就爱看恐怖片的我,被编辑群众人称为重口男的我,胆子竟然变小了,这主要体现在同一天。某天,具体是哪天我忘记了,所以用某天来代替。由于天气实在过于炎热,空调也不济,于是将窗户打开透透气,谁知妙算忘记关牢,在夜晚时分先后进来两只不速之客,一只是我先发现的蚊子,从我眼前飞过把我吓了一跳后被放到了脚下,接着进来的是一只壁虎,明知这东西无毒无害,但就不敢下手去抓,僵持半天后用鼠标将其拍住并扔到了楼梯上。要是以前的我哪里会怕这个,小东西,而现在却连猫都不敢碰了,唉,看来这恐怖片每部一部计划还是要继续深入下去。

●读者们在拿到本期杂志的时候就会看到对E3的详细报道了,本期E3关注度最高,当然在电击编辑上我们也是各位准备了非常详细的报道和内幕,但你要个过瘾。

●爱画怀旧旧版《北斗神拳》完结。



北斗:事已至此,多说不宜

●夏天到了,每天中午出去吃饭时都能感受到扑面而来的热浪,简直让人窒息。通道的成都基本上是放弃了,只能就近吃粥或凉皮,至于左拼右拼的山东包子,我是打死也不会去的不像那些吃凉皮也追求凉皮的同事。西红柿和黄瓜要多吃,前者能开胃口,实在是消暑度夏必备食品。

●机战K后官场画面终于打出来了,为了亲自看看K,被迫不得已只好开始4周目。说实话K真是没差跟W相比,每次开机玩K的时候我都会很很想重新玩W,简直是想念啊。这款游戏可以玩爽。

●小二又背着大家偷偷去吃饭了,无药可救的东西,任其自然自生自灭。



小沛:啥都别信。

●经济越是危机,各类“宣传”越是频繁。这半年多来,小沛遇到打电话推销保险6次,被莫名其妙邀请为会员2次,手机接收的广告无数,被人作“爸爸”要求汇款一次,直接要求找钱到某家户一次,电话响了但无来电显示的骗回电话数十次

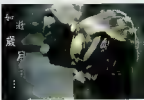
后面的那几位,你们怎么不去S啊

●前不久小沛提到有人多话咨询向网“PS3000破解”的情况,而从那时至今,询问此事的人有增无减,平均每周都有个左右

请大家详见23期杂志吧,放我一条生路。

●甲型H1N1猪流感?我没考虑过任何防范措施,倒是猪肉降价很感谢。不知道什么时候电脑病毒也可以传染给人,那我就可以买到便宜电脑了。

●谨以此照片,纪念我逝去的青春。



游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

《生化尖兵》：《生化尖兵》是一款由CAPCOM公司开发的第三人称射击游戏，是《生化危机》系列的续作。游戏讲述了里昂·S·肯尼迪在浣熊市被丧尸病毒感染后，为了拯救他的朋友和女儿而展开的冒险。游戏以其紧张刺激的战斗和感人的剧情而闻名。



游戏时间
游戏得分
制作人
游戏画面

里昂被丧尸攻击后的惨状

恶名昭彰



■ SCE
■ 动作
■ BD
■ 17岁以上 ■ 1人



游戏的素质颇为出色，玩的时候能感觉到自由度非常高。整个城市看上去都栩栩如生，从A到E都会感觉到非常刺激。本作中的能力很容易升级，用有众多能探索的游戏要素。游戏的玩法很完整，大约用了近30小时。另外就是游戏中碎片和白金奖杯所花的时间，也差不多需要30小时。普度的把握，完全由玩家自己选择。想要什么样的结局由你决定！ By 七曜

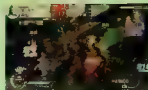


虽然画面细节有些遗憾，但你不否认这款游戏确实是好玩到极点。混乱及有法制的城市中，堪比GTA的庞大地图，高自由度的游戏方式，这样的设定实在是太符合一个有点叛逆的男性玩家。游戏中的角色相当丰富，丝毫不会有疲劳和乏味之感，相反开发组无论在情节还是系统，以及游戏内容上设计得相当完美。这款游戏颇有美式电影的感觉。 By 能量块



拥有GTA风采的游戏，对主角主角要更多了一种主宰世界的霸气，因为游戏中很多事情更加自由，限制的成分比GTA还要少。做好人还是当恶人取决于一些事件的处理。人物的操作有些僵硬，惯性的设定需要一段时间来适应，不然广博的剧情中可不好转悠。画面效果中规中矩，在同类游戏并不出众，隐藏要素非常丰富，善恶两条线需要很长时间才能完美。 By 翔鹏

真·三国无双5 帝国



■ KOE
■ 动作
■ 只读 ■ BD/DVD
■ 12岁以上 ■ 1-2人



次世代无双系列的首款“帝国”作品，其素质之高，诚意之足可以说又超出了之前所有“帝国”作品的上限。首先是改进了连舞系统，将连舞的等级直接与武器挂钩，只要武器上的连舞等级到达无限，那么出招时就能使出全套招式。另外从《三国无双2帝国》开始，自创武将已经成为“帝国”系列的标志之一。这还为本自创武将增加了多和风、中国风、西洋风的喜好。 By 七曜



KOE10周年将无双系列剩余价值的战略，尽管新加入了武将的养成要素，但大部分依旧是延续了以前的帝国内容，要说创新部分则真是乏善可陈。好在开发组能开窍，打击感理性回归。总的来说，KOE在无双的态度上可以说是极度保守，虽然也迎合了相当部分铁杆的知足心态，但对于这样一个剑走偏锋的创新上，近看看不到诚意系列来说，真是遗憾。 By 能量块



光荣证明这几个月看来是值了，游戏并没有简单地把355个战略要素，各方面都经过了调整和重做。尤其打击手感，原来355那种砍到眼力的手感得到了很大改善，砍杀时的特效、音效都回归到了4代的水平，打起来爽快很多。新的武将观点比旧主战更有乐趣，让人想起以前355战略模式的的日子。总体来说，算是足见无双中的上乘之作了。 By 翔鹏

生化尖兵



■ CAPCOM
■ 动作
■ 只读 ■ BD/DVD
■ 17岁以上 ■ 1人



本作的素质实在是比较一般，首先画面上被做的不够精细，很多地方都能看出锯齿。如果你是熟练的玩家，那么你会体验到本作的进程十分流畅。但前提是你必须先花一定的时间来适应和练习，否则会觉得本作玩起来有些笨拙。游戏的血腥设定也采用了时下最流行的血腥设定，只要进入感染状态了，找个安全的地方慢慢回复即可，这点很人性化。 By 七曜



通过这款游戏我确认了自己的节奏感确实不错。不然也不会总是忍不住偷摸的时机。本作非常好玩，操作手感确实可以体验到徒手飞翔的快感，并伴随着不少的成就感。游戏为玩家提供了一定的自由度，玩家可以通过多种方式来到达目的地。对于敌人来说，不是简单攻击，而是通过几个小关卡，也可以轻松过关。所以，操作起来确实很考验技巧的发展。 By 能量块



游戏实际画面比试玩版要好了一些，至少感觉不再那么单调，不过像上个世代的水平。代表性的勾手玩起来很有意思，在高楼大厦间穿梭让人想起蜘蛛侠，只是没有那么随心所欲，需要一些技术才能把这种玩法玩好。网络对战部分设计得又火又猛，所有玩家都像克隆人似的缺乏个性，招数都完全一样，平淡的操作感和枪感让玩家玩几把就会觉得腻。 By 翔鹏

《生化尖兵》评测

11月14日

逆转检事



■CAPCOM
■主机平台
■平台 卡带
■年龄 1人

虽然号称是采用检察官这个全新的视角来体验逆转的乐趣，不过按照某些人的说法就是利用侧倒的人气吓吓的“腐女向”游戏。至少个人感觉侧倒作为对手出现似乎更加合适，话虽如此，除了一开始不大适应之外，习惯了之后也就好了。虽然平常的调查变成了第3人称视角，不过追加一放逆转的紧张气氛和畅快感依然依旧。 By 北斗

这款作品估计是众多玩家都在翘首企盼的，因为它一改以往律师身份进行辩护的玩法，改由检察官的角度来调查案件，这种新鲜的体验就已经为它增色不少。在本作中，玩家将扮演与成步堂龙一相对的御剑怜侍，并与颇具喜剧色彩的刑警搭档主角一同办案。而女主角则是一名持有“宝物”的17岁少女。本作延续了以往的高品质，剧情十分出色，强力推荐。 By 小沛

逆转系列最新作，本作以检察官御剑的视点展开，战斗的舞台不再是法庭。游戏让玩家扮演被破案的侦探角色，终于不再让律师们代替警察和侦探们建造法庭了。游戏的系统与《逆转裁判》相比起了相当大的改动，玩起来有一种耳目一新的感觉。尽管有些许遗憾的漏洞，这个游戏在国内还是相当受欢迎的，游戏的汉化很快会跟进。 By 猴子

3月30日

王国之心
358/2天

■SQUARE ENX
■动作角色扮演
■平台 卡带
■年龄 1-4人

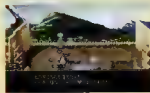
说实话，这款游戏让我感兴趣的一点就是能够使用罗克萨斯当主角了，当初在二代开始时最光值的故事中就挺喜欢玩一玩的罗克萨斯感到觉得。本作采用了任务制的系统，每完成一个任务度过一天，除了主线任务之外大量分支任务也必不可少，而且可以最多4人联机合作进行任务，视角方面有些问题。画面虽然很棒，但感觉感到DS性能的限制了。 By 北斗

本作的主人公罗克萨斯是《王国之心2》序章中出现的角色，不过这丝毫不影响游戏的亲切度。游戏的主旨就是推进罗克萨斯通过机关组织布置的各类任务。本作采用任务制系统，让玩家角色获得成长。通过任务的组合，玩家可以获得罗克萨斯更多的能力，获得力量的方式多种多样。本作的多人游戏模式很不错，玩家可以操作在系列作品中登场过的各反派角色参与战斗。By 小沛

这个游戏使用了2Gb的超大容量，在NDS游戏里算是相当不得了的了（相比之下《逆转裁判》只有512M）。其中大部分容量被语音和过场动画占据，从游戏开始到正式操作角色都要看一段相当长的动画，确实跟王国之心一贯的风格，游戏的画面十分强大。从NDS的机能来说，Square Enix确实具备相当强大的开发能力。 By 猴子

3月14日

梦幻骑士



■ATLUS
■角色扮演
■平台 UMD
■年龄 12岁以上 1人

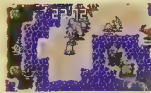
虽然是一款复刻游戏，实际上厂商还是相当有诚意的，本作中加入了大量的新要素，包括新的角色、新的CG甚至新的支线，而这条从斗龙流程开始转新的路线，可以基本当成半个新游戏来玩了。系统方面倒是没有变化，完全沿用了之前的PS版，战斗时采用的是半即时系统，不过节奏方面感觉偏慢。绝对值得粉丝们好好玩上一段时间。 By 北斗

PSP版《梦幻骑士》移植1999年11月25日在PS平台推出的同名原作。本系列以初次最受欢迎，如今在PSP平台上推出后，除了完整重现原作特色的无缝衔接剧情副本系统与知名插画师泽野弘之的设定角色外，还追加了众多新要素。例如追加了人气角色的相关新章节与包含新角色的全新路线，改良了R.M.C.战斗系统等等，带给玩家更畅快的游戏体验。 By 小沛

虽然本作是初代《梦幻骑士》的复刻作品，但是本作复刻的诚意是相当大的。不但很好地体现了原版的风格，而且追加了很多内容，游戏的画面虽然提高不是很多，但是也算是不错的了。在《梦幻骑士》系列诞生之后，喜欢怀旧型的游戏玩家们都对本系列很有感情。无论你有没有玩过PS版的初代，这部作品都值得你好好尝试一下的。 By 猴子

7月13日

勇者30



■MMV
■角色扮演
■平台 UMD
■年龄 12岁以上 1人

非常有创意的 款游戏，虽然听上去只有30秒的设定让人怀疑怎么可能完成，毕竟ACT和STG这两个模式还是，SLG特别是RPG模式下就有些不可思议了，半分钟的时间打造一个RPG？实际上你要做的是不停连续兑换时间。“30秒”并非真的只有这么短而已。而作为隐藏模式的“勇者300”特别是“勇者3”中，那可就是真正的变态。 By 北斗

《勇者30》是款风格独特的混合类型游戏，原作为日本的电脑小游戏《三十秒勇者》。本作以3个不同观点来描写人类与魔王之战长达500年的战争，玩家只能以短短30秒的时间挑战游戏中的51名魔王。游戏收录的4种模式包括了角色扮演、射击、即时战略和动作类，提供了多样的玩法与深入钻研要素。另外值得一提的是，本作的配乐非常出色。 By 小沛

本作的创意可以说相当不错，乍一看上去像是勇者系列嚣张的画面和瓦里奥制造的系统的结合体。玩家必须在有限的30秒的时间之内完成任务，争取更多的时间，最终完成任务为一个勇者的使命。本作的RPG、SLG、ACT和STG部分各有特色，简单的时候真简单，难的时候真难。这是一个内涵很深的游戏，如果你喜欢华丽画面的话，请直接无视。 By 猴子

国外游戏媒体的游戏评测

神论

God speak

诞生于网络的游戏相关论坛文化，本栏目将选择编辑编辑部分有话题提供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来面参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明蓝色标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：MGS男爵、战神3、PSP GO

发言者G 大家都很关心MGS男爵，但大家究竟怎么看待MGS4的？■我等MGS4移380时，买380了 ■以为小鸟得了40分会收手，没想到他还接着出。2代的时候他就被骂这是他的最后一部MGS。■神机果然高贵，高贵到了S之流无机脑只得不买的境界。■已经拥有了，出不出360无所谓了。■软饭男拿去吧，不谢。■大于7张DVD就买一套支持一下……■我是软饭，我觉得MGS4非常棒，我期待能在XO上玩到MGS4。

发言者F 鄙视了 买点实际的 你们买不买PSPGO 本论坛神机众有700多人 秒杀所有主机 说明对家系主机有爱的人很多 骂你们的去 在下相信爱的人必然很多 连PSP GO的标记logo都记 简直就是山鹰侠，竟然还有人信 真是离谱 还是赞赏UMD这类的实体 下载版兴起 如果UMD版免费赠送下载版，才考虑买PSPGO ■PSPGO太难看了。■看功能，如果第三方软件多，考虑买个玩玩。■必买，我持币待字下载很久了，不喜欢用

UMD-喜欢一个机器里有N个游戏。■期待投必买的人，到手后发白爆料。■发售前必改造型。■买了各种各样和原色5合PSP了。被偷了3台了，不是我和SONY的东家绝绝？■性能进化后，样子更难看，买来做什么？■这样的机器还有人在买？家伙你们对得起自己的良心吗？致宁愿再买一台2000或3000都不会买！■看这玩意儿，而且估计的性能 点进步都没有，加了闪存蓝牙传输，哪有买它的动力？■没破不买，有破不买。■没必买的都不知道什么心理。

发言者M 有人看见PSP GO设计的很难看就开骂索尼工业设计失败，其实是你们太NAIVE了 瞧瞧当年的NDS，何其丑陋 也正因此这样，在不到1年以后就以此为契机推出了外观加强版NDS 所以SONY明白了是要先甜一甜，等个半年再出个外观改良版 心急的就排队送死呢……■这东面的摇杆位置能用米玩MP22？■PSP第一版本外形相当不错了 按PSP GO的底子，出到go go go只怕都不会好看。■如果先出的是PSP GO，现在要出PSP3000，所有人都在狂喜喜喜了。■被毁，国产PSP都比这好看。■不是设计太丑，是山寨进化太快。■设计得不错。现在想大小对比，感觉似乎比前作解解了。■我觉得不错，论坛很多朋友都爱玩。■买5不买了，等好看再改版。■滑盖式的设计感觉不太适合便携。■很有索尼爱酷手的感觉。■最重要的是手感，外形是其次了。■重量很轻，和手机差不多啊。■年初的话，明年应该有GO2或PSP4000了。■这个GO的定位到底是啥？■其实，索尼在下 盘很大的棋 ■现在我是不知道分辨率怎么样，这个比较重要。■索尼 定有阴谋，先离析一下，然后由完美。■■主要是操作啊，一点都不考虑的人体工程学。■觉得用这个东西玩游戏会很累。

发言者L 战神3 高面王 销售王，物理王，长卖王，动作王，王中王 期待今年E3 PS3表现 我绝对看好这款游戏 ■进来之前已是LZ在KJ2，进来了才发现这款游戏是以真的。■■楼主绝对是东家KJ2。■高面王KJ2，销售王GT5，物理王LB，长卖王MGS4，动作王战神海2，王中王战神3。■■QTE之前。

Vol.12 玩阴谋论

自毁,360的绝杀

■自毁，有重要的意义。对象是微软的主机XBOX360，或许是跟“一鹿死”这个新玩意儿对360的打击还不算，一位曾在微软工作过的仁兄爆出了猛料，那就是微软在XBOX360的主机上早埋下了一个可怕的后门，而利用这个后门，微软可以随时让游戏的主机自毁！

传说中的高科技

相信大家都对这则流言颇感兴趣吧，毕竟这种通过“自毁”方式以前基于一然而且这则流言听起来也不像真话，这还不是让人对微软产生了不信任。不过，如果这则流言是真的，那么微软的“自毁”方式，岂不是让人对微软产生了不信任。不过，如果这则流言是真的，那么微软的“自毁”方式，岂不是让人对微软产生了不信任。

本只在电影或小说里出现过。当然，首先来说明一点，“自毁”不等于“自杀”，所以即使每天不开眼也是自杀的话，相信360玩家也大可不必担心自己的人身安全。

据那位仁兄所言，这个后门是微软为了应付360盗版游戏和改机过于猖獗而设的绝杀手段时（听音像是日本油麻地……）。众所周知，除了Wii这个特例之外，游戏主机生产高本都是在硬件侧击上动点，之后再通过收取游戏开发权利金的方式逼死。微软也不例外，虽然如今微软已经可以是通过BAN掉改机玩家上周权利的方式在一定程度上遏制这种情况，但数量有限，如果情况过于严重的活，就有可能考虑采取“自毁手段”了。

那么，这个“自毁”究竟是怎么回事呢？具体来讲，和BAN删有关。如果检测到你的360连接XBOX LIVE，如果检测到是改过的机器，那么就会向你的主机发去一条特定的信息，主机在接受到这条特定信息后，就会让保险丝

过载并熔断，这样主机BIOS会被关闭，CPU与GPU也会由于过热性故障而失效，最终主机上会冒出“三红”症状。然而与传说三红不同的是，自毁等号的硬件性能性的损伤，显然不是真“啊”的一声自杀，不过这也够让人无语的了。

可行性研究报告

首先，咱们往下讨论一下这种手段在技术上的可行性。虽然听上去蛮玄乎，实际上在技术方面而言并没有多大难度，首先，在联网时检测到被改过的主机，这点之前的BAN删已实现，至于向主机发去能令其过载保险丝号嘛，这只要在电路板上加个操作手脚就能达成，毕竟不是真内整个炸弹爆炸的“自毁”。

那么，从法律上来看呢？在真采取这一手段的情况下，怎么看都是对玩家的严重侵犯了吧。不过对于美国的玩具法律情况小编就实在是了解有限了，只是单纯感觉在“私有物品神圣不可侵犯”这一美国“最高原则”下，逼死主机“自毁”这种事儿怎么看都过于离谱了——看看手淫新闻里美国那些五花八门的案件，有时候和与空座绿豆点的举动都能告上法院，何况这种事？微软要是敢这么干，绝对是死定了的，绝对是吃不了兜着走了。

不过呢，在微软关于360主机的版

权声明上似乎有比较强硬的主持！具体请见http://www.xbox.com/en-US/legal/LiveTOL.html，在第18条的“Service Operation and Equipment”一文中，微软就明确显示出“对于任何未经授权或同意的主机改动，都保留采取相应措施的权利”，“相应措施”啊，呵呵，真是个玄妙的字。

玩笑，玩笑而已

恩，虽然经过上述分析，微软的主机自毁手段似乎，似乎也不是完全没有可能，不过话说回来，与说这是“并非完全不可能”，倒不如说上述几点是小编能想到的仅有的微软可能真这么做的勉强还算说得道的理由了，除此之外，所谓的“主机自毁”，基本上是可以当作笑话来看的，毕竟于情于理都是在过于让人匪夷所思。

微软和改机的斗争并非一朝一夕之事，而且受前者也并非微软一家而已。索尼现在的PS3倒是高枕无忧，即便是任天堂在打击盗版的事情上一向都是雷厉风行，旗下主机，却也没有采取到“主机自毁”这种手段。说一下吧，如果此事成真，那么与众多玩家对微软绝对是无法避免的，且不适宜可喻而何。就在玩家中的恶劣影响和形象就足以让索尼自绝于天下，这种代价，可是微软所不能承受的起。

名越武艺帖

第三十二回 时代化的公司结构

家公司其实就像一个小社会，组织结构也会随着时代和人的素质而发生变化，SEGA的分社化重组，就把这个时代变革摆在我们面前。

迟到的拜年

新年快乐恭喜发财！今年也请多关照！啊，说来现在已初二了，拜年什么的好像有点晚，不过既然没在年初拜过，就当拜个晚年吧。

最近有不少公司破产倒闭，其中还有自己熟悉的，各个领域的业界真是琢磨不定。想想近来的游戏业界，果然存



在一些小作坊小作坊，但总体上说还是比较稳定的，游戏销售状况还算不错，作品产量、质量、销量，从十几年前虽有下降趋势，但大小公司的分分合合之间，孕育出了很多具备相当实力的开发团队，产业链处于十分良好的势头。开发团队都可以发挥自己专长的地方，我自己任职的SEGA，找出这样的例子可以说非常简单。

去年SEGA的重组

SEGA在03年时进行了公司内部的大规模重组，我想各位应该都有所耳闻，这关系到不少人和事，也让SEGA内部发生了不少影响，我想借此说说这个。SEGA从再再再的过去，就筹划着将本社重组再建的计划，施行分社制的新公司结构。当时，公司内部共有10个研究开发部，各自都负责着不同的开发任务，公司在重组时把这些开发部全部独立化了，也

就是各自独立成立了分公司，对SEGA总公司负责，10个开发部成了公司旗下的子公司。

但是，这次变动引起了不少的风波，很多原来的开发部长，一夜之间承担了社长的重要，不习惯的职务，加上经营理念上的问题，给子公司的日常工作带来了一些麻烦，这是个痛苦的过程，也是个痛苦的过程，确实，对于那些有才华的制作者来说，这是一次难得的锻炼机会，经过两三年的磨合，在制作与经营的期间中磨练出的制作者们都积累了不少宝贵的经验，对一个公司的经营理念有了突破性的认识，这都是以前一个小小小的开发部所长学不来的，这也使得他们更容易理解公司高层们做出的决策和规划。

新时代的开发

说来，公司组织发生了变化，游戏开发是不需要适应了吗？我的结论是，基本没有变化，该怎么开发还怎么开发，该如何设计，如何设计，人没有变，开发出的东西也不会变。重要的是，今后的工作问题。

今后要做什么？能想到的事很多，对员工的培训，设备的采购，业务的开展，这些的确是重要的事情，不过最应当关注的，是要把公司内部的关系结构调整好，这是理所当然的。

从最开始，游戏开发项目所包含的一切内容，都是要开发人即刻并铭记在心的，从项目最初到项目最终都照章执行。对于制作者来说，他要考虑的是如何把游戏作品展示给他人看，让人们了解到该游戏的魅力，作品的推广、宣传、卖点等都要考虑进去。我们的职业性，时常决定着我们要迎合时代的要求，也就是玩家的取向，这可不是什么简单的事，玩家的口味每天都在变，今天流行的东西也许明天就会过时，我们开发的游戏项目就需要把类似这种和要事考虑进去。因为谁都无法预知未来，根据市场的现状和周围环境的情况来运行规划，这是市场分析人员的工作，游戏开发项目的运作和他们有密切的联系。

大公司小社会

说到这里，我有个感觉，一家公司的运营其实和社会的环境有着很大关系，社会的潮流，人性和人的保存形式，都对一家公司结构有着影响。说明白点，公司就是一个微型的社会，如何来运营和如何来管理社会道理很相似，只是大小和人的问题而已。比如SEGA的这次重组分社化，就是把一个集权式的大社会分化为很多个独立自主运营的，社会，更广阔更自由的空间分给了制作者们，从长远角度来说，这绝对是个好事。

BOSS档案！

揭秘终焉的名望，解士的生涯——魔天降临录 No.012

西莫亚可以说是《最终幻想10》中，知名度可以与Sabin相提并论的BOSS了。在本世界之前介绍“尤娜娜斯卡”的时候就说过FF10的世界观，这是一个真实世界和虚幻世界并存的叙事背景，这两个世界在时间轴上相互平行的。真实的世界是一直存在，而虚幻的世界是一千年前所形成的，从那以后两个世界共存着，在时间平行，两个世界人的来往只能靠解析士的力量。

在千年之前发生了艾本族与贝鲁族之间的战争，就在艾本族领袖扎那那那多就要被完全攻占之时，剩余的

召唤士将自己的灵魂离开身体，变成了祈之子。这些祈之子一起组成了一个被毁灭的扎那那那多和虚幻的一个永恒繁荣的天堂之城，这样一个虚幻的世界就形成了。

西莫亚的父亲基鲁卡尔，是古拉多族的族长，一直在里面宣传艾本教义。他娶了一个人类的女子为妻，并生下了西莫亚。大约在距离故事开始的20年前，古拉多族的内部斗争激化，基鲁卡尔把身为人类的妻子流放到西莫亚，从此以后就是古拉多族多灾多难了。

过了两年，基鲁卡尔之母感觉到自己死期将至，于是带着儿子到扎那那那多去，成为西莫亚父亲基鲁卡尔的祈之子。西莫亚拒绝接受他的祈祷的力量，祈之子送给了帕古史。西莫亚的母像之所以知道召唤术的奥秘，是经由基鲁卡尔，因为正是古拉多族在独自记录那些已被封印的历史。基鲁卡尔也许知道西莫亚母子受到扎那那那多，所以暗中帮助他们。

又过去了10年，智慧那那那那那



西莫亚的一生都是悲剧，从童年的孤单到长大的孤独，这种孤独感越来越深，来，令古拉多族的内政暂时平静。同时西莫亚的直道也被放逐，而基鲁卡尔成为西莫亚的基鲁卡尔。

7年后，西莫亚在卡卡岛的向山下前往马卡拉尼娅寺院的僧侣，秘密到访扎那那那多得到阿尼玛，把祈之子送到帕古史封印起来。之后在这个期间，他秘密到访帕古史，是为了加强实行“计划”的决心。后基鲁卡尔死亡，西莫亚成为古拉多族族长和艾本的导师。

因为西莫亚带有一半人类的血统，所以他在小时候经常受到别人的歧视，这种歧视使他成长了一定要成为强大的战士。他的母亲为了保护他和满足他的愿望，就成为了阿尼玛的祈之子。帕阿尼玛送给了西莫亚。

其最终目的是为了去让西莫亚得到阿尼玛后满足了，不会再去寻找一些恶势力的力量，但是他母亲的愿望没有实现。在游戏中，玩家拿到阿尼玛的时

候，就能正式面对西莫亚的母亲，她告诉尤娜一行人的，之所以自己成为祈之子，只是想让自己的儿子能依靠自己的力量活下去，但西莫亚却并不需要她的力量，一心一意地追求力量，她感到失望。

在游戏中，西莫亚与尤娜结婚的这段剧情，看上去有些像闹剧，但这也是对西莫亚的深深理解。西莫亚与尤娜结婚的初衷其实只是想成为Sabin。

与尤娜结婚的话，尤娜就能使用魔法，尤娜死去，而他就和杰克特一样成为新的“Sabin”的补充，和最强大的诅咒融为一体，这样他就能成为这个世界的最强者。西莫亚这种想法的动机使其一步一步陷入绝境，他最想的目的没有达成，不管MANA形态还是OMNIS形态都只能在玩家的手下，一名可悲的野心家，利用了所有人，但自己也没能逃脱成真的。西莫亚的母亲用心良苦的献出自己的一切想救自己儿子，但她的献祭还是没能阻止悲剧的发生，希望没能阻止野心的蔓延……



！这段结婚的剧情是一场闹剧，也是一场令人无法想象的悲剧。



在CAPCOM游戏中格斗角色中，除了格斗人物之外，还有几个其他类型角色出名的一个，格鬥市长的地位是

□文 范图

说起麦克·哈格 (Mike Haggar)，也许你一时想不起他是哪个CAPCOM游戏里的角色。虽然他从没有在《街霸》中作为主要角色登场，但是在《街霸》有着密切联系的一个《快打旋风》中，这位大叔却是一个非常重要的人物。原因很简单，他不但是可以使用的一名主角之一，更是游戏背景所在地——Metro City的市长，也是CAPCOM游戏中为数不多算得中的中年角色之一。

格斗老前辈，政行做市长

哈格出生于1943年，按照现在的时间来推算，已经是一个60多岁的老人了。但是在1989年的Metro City，他的年龄与职业确实显得很般配。靠武力，作风强悍，充满正义感，城市中被驱逐的犯罪集团势力不两立，是他给大众留下的印象。实际上，早在年轻的时候，哈格就已经是出名的街头格斗家了。这个家与是如何当上市长的呢？其实这种半路改行从政的例子在美国是很多的，最著名的大概要数演过总统的总统乔治·华盛顿和市长乔治·布什，而摔跤运动员出身的杰西·文图拉 (Jesse Ventura) 从布鲁克林公园市 (Brooklyn Park) 美国明尼苏达州的一个市的市长做到明尼苏达州的州长，与哈格确

实有几分相似。值得注意的是，他开始当市长的那年是1990年，距离《快打旋风》的发售只有1年的时间，而是虚构角色哈格进入市政的时间比较早。实际上，哈格作为职业摔跤手，其光辉历史足以捧角霸王，在群众中有很高的人气，才被推选为市长，成为职业公务员的。

赤膊上阵的大叔级战士

说起来，与市长是一样比较风光的事情，但比较不幸的是哈格所管辖的城市是一座犯罪分子们无孔不入的罪恶之城，警匪勾结，权钱交易，掌管城市的警察使新上任的哈格十分头痛。于是他制定了一个消灭犯罪团伙Mao Gear的计划，结果没等他想施展拳脚，匪徒们就先把他女儿杰西绑架了。多年半路改行从政的哈格不想再失去女儿，但是他也不想因此跟黑恶势力妥协，于是他和女儿的男友乔治以及同样充满正义感的武林高手乔治一起合作，将Mao Gear在城市中的组织，救出杰西，并且把犯罪团伙的头目贝格送进了监狱。之后Mao Gear团伙，其成员如鸟兽散。但是事情没有结束，Mao Gear的残余又绑架了乔治的女儿，于是哈格再次出动担任拯救队员的角色，《快打旋风2》之后又和一名年轻人一起博



取了新的暴力犯罪团伙“Skull Cross” (快打旋风3)，年过半百的日感不减，成为《快打旋风》系列中唯一个全部登场的角色。这里要说的，是《快打旋风》的2、3代是SFC独占作品，在街机上没有，喜欢这个系列的玩家只能在台不上是很适合做版本过关游戏的机主上享受到格斗的乐趣，为憾。

退休不退缩，人老心不老

在《快打旋风》的故事结束之后，哈格主要出现在《少年街霸》系列的背景中做打酱油的角色，与原作Mao Gear成员一起为、苏杜姆等人助战。到了Fina Fight Streetwars时代，哈格正式从市长的位子上退了下来，经营一家相馆和健身房，并为大公牛和织田的勇斗提供帮助，并在危难的时刻作为NPC助攻角色登场，继续发挥余热。这时候我们才发现，这位看起来很严厉的大叔其实很平易近人，是一个很好相处的家伙。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：神谷英树篇 (1)

在少年时缔造自信，走上游戏设计者之路

神谷英树

原CAPCOM第四开发部所属，《生化危机2》导演，1970年12月19日出生。毕业于大阪大学文学部英美文学系。1984年进入CAPCOM，他制作的游戏中除了生化之外还有《恶魔猎人》、《快打旋风》等。与三上真司、稻津敏彦等共同创立了Platinum Games，目前正在参与《鬼泣4》和《恶魔猎人5》的制作。

少年神谷的寒冬时代

在《生化危机2》和《恶魔猎人》流行的时候，人们一直觉得神谷英树导演是一个很疯狂的人，实际上，学生时代

他就是一个内向的人。他的第一次高中入学考试失败了，之后复读了一年。复读的学校区的公立学校是男校，但是仍然按照以前的要求，穿着整齐的旧校服和许多“更便利”的同学们一起上课。但是神谷在入学时就被学校老师叫到办公室，老师会问我们是否能写文章和画画。我就写了“初中时代” (笑)。当时和我两年的学弟也在同一所学校读书，尽管在入学前有认识的人，但是我的心中“仍旧和寒冬一样” (笑)。

这是神谷所描述的他的学生时代最黑暗的一段时间。在那一年中，他疯狂地迷上了游戏。当时他在街机厅玩起了最流行的游戏《宇宙巡航机》 (Cosmic Spacehead)。在高中毕业后，他购买了NEC的PC8801，从此开始了他的游戏设计生涯。每天就住在对女生的神秘幻想里，写了一个标准的典型OTAKU。

浪子回头金不换

那么，一个OTAKU是怎么成为导演角色的呢？这得从他的大学时代说起。当时他受一个同学的影响，开始对动画产生兴趣。电影鉴赏等社交活动产生兴趣。在一年暑假的时候，他在老家的一家录像带出租店中偶然邂逅了在那里打工的高中时的女同学，暗恋之情油然而生。但是当时神谷还处于自己体型太胖 (180公分)，他就被决定减肥之后去追那个女生。在忍受了2个月的饥饿之后，他成功地减掉了18公斤体重，但是当他满怀信心找到约会出场的时刻：却发现那个女生已经有男朋友了。虽然这段感情开始都没有，但是神谷却通过减肥已经有了自信，他的性格后来变得开朗起来，与这件事不无关系。

进入CAPCOM

神谷英树在高中毕业后开始寻找工作。他最初的目标是成为一名动画师。在大学期间，他将就业的目光投向了游戏行业。但是当时他也不知道游戏这一行业道路在大阪，所以在向游戏公司求职的同时他也向老家松本市的U-Tan会社递交了简历。但是就在即将回老家结婚，不，是就业的时候，他出于对游戏的热爱，还是选择成为游戏制作

人，当时他通过了2家会社的面试。一家是在关东区的某著名游戏公司 (有可能是KONAMI，因为也是对十分感兴趣的游戏)，另外一家就是位于关西的CAPCOM。



在刚进入会社的时候，神谷喜欢将自己设计的游戏活动加进计划书，因为做个人十分自由。但是并没有经过专业训练的神谷英树还真不靠谱。当他被分配到关东的那家游戏公司的时候，他的面试人员不禁说道：“你来做这种角色设计工作怎么样？”但是CAPCOM在面试的环节内就决定让他做游戏企划人员。以制作游戏为目标的神谷英树并不想只是做个动画家，何况那也不是他的本来志向 (做游戏企划也不是，他的专业是英语)，于是决定选择比做动画的关西的CAPCOM作为自己发展的根据地。和最初一样，神谷英树在游戏制作人的职位上，神谷英树在进入CAPCOM时就被分配到游戏设计游戏设计为自己的本职。一直到现在，神谷英树在CAPCOM之后的现在。 (文/浪子)





樱井政博の 游戏制作理念谈!

本期焦点 狂买正版的铁杆《战场之绊》贩

《机动战士高达 战场之绊》的PSP成发售后,为了和朋友们一起玩,我一个人买了4张相同的软件。同一部游戏买这么多张还是第一次。回到办公室之后,拉上身边的几位同事,4个人组成了吉恩军的作战小队。虽然游戏出的时间不长,但是我们的心情却很激动,恨不得立刻试玩。

大家配合作战的意识不错。一旦发现目标,立即群起围攻。对手是涂装看起来像雪豹一样的秩序井然的联邦军高达,我们是手持热兵器跑到狂热的凶残的绿色扎古军团。活生生一副野蛮



↑街机版《战场之绊》的媒体采用的是特殊的宽广视野的球面显示器。

人。但是,“野蛮”的感觉也不错嘛!带着这种想法,我们展开了昏天黑地的战斗。

街机版的《战场之绊》使用了超大的球形立体“POD”,能够全视角反应出玩家面前的战场,真是许多玩家都羡慕的游戏,可惜不是人人都有机会玩到。但是PSP版的推出却让更多人体验这款游戏的机会。(编者按:日版玩家好歹街机厅花钱也能玩到了,中国这边因为50%没被破,连PSP都没有多少人玩,真是没办法。)

我在一次人少的时候,在街机厅里玩了一下街机版的《战场之绊》。坐到座舱里的时候,面前的监视器显示出来的世界比PSP的屏幕要宽广得多,上下的视野都分开开并且有3D感。在这样的环境下打机真是十分感动。这种球形显示器的街机媒体早在2001年的《星际之刃 蓝星计划》(Star Blade Operation Blue Planet)中就已经出现了,虽然不是新鲜东西,但是实际游



↑玩家们操作不同的机体进行联机,最多可以展开4对4的战斗。游戏的效果却相当震撼。

话说回来,虽然街机版的表现确实很好,但是在游戏厅里,与不认识的人进行交流,对于我来说不是一件很惬意的事情。没有交流,无论玩得多么开心,最后我还是感觉受到局限。每个游戏厅里都有自己的圈子和规则,把陌生人排斥在外。因此,虽然《战场之绊》的街机版令人羡慕,但是最后我却无法接近,这就是街机厅带给我的感觉。

不过在PSP上玩《战场之绊》就是另外一回事了。虽然没有了街机版本游戏的魅力大打折扣,在购买游戏的时候,我觉得就像例行公事一般,没有什么特殊的感觉。但是真到了玩起的时候,却发现游戏带来的乐趣超乎我的想象。这个游戏并没有什么了不起玩家的地方,其素质真是相当的高。

格斗,近距离,近距离,近战,各个机体武器都有自己独特的,针对各个据点设定的规则很多,同伴之间配合的

时候充分发挥自己的特长,对于熟悉本作的老玩家来说,这也是从街机版中历练出来的经验。在PSP上联机对战的时候,大家自由地对话交流,这对于战略战术的配合有了很大帮助。

如果没有交流和沟通,进行联机的玩家们就是一个没有秩序、没有策略的集团。也许大家会误解,但是没有交流与沟通的多人联机游戏,是没有任何乐趣可言的。大家总是以为只要是多人玩的游戏就很有趣,但是事实上,游戏本身的乐趣与大家的期待往往存在着差距。因此,对于现在拥有广大粉丝群的《战场之绊》来说,它本身是一部谈不上毛病优秀作品。不过作为街机游戏,它所追求的毕竟是投币率,而不是消费老人群层面的扩大,但是家用机的版本却不存在这样的问题。游戏的魅力与游戏表现的追求形成了两难的矛盾,陷入深思。

PS 实在没办法,为体验4对4的乐趣,我又买了4张《战场之绊》,下次决定叫更多人来玩。 □文/张子



冈本吉起の 业界名人茶座

高桥名人访谈录后篇:名人也是凡人!

没有回过家,也没有回过家。那时候,我在玩家中有这么个绰号。说起来,当时我的手指真的有这么厉害吗?

名人:是也不好意思,其实单凭手指的力量怎么可能打得赢西瓜呢。其实那只是一句玩笑话。

名人:那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害。

名人:那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害。

名人:那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害。

名人:那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害。

名人:那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害,但是那时候,我确实很厉害。

Q:没有关系没关系。

当时的游戏卡带!

名人:除了宣传游戏之外,说私下玩很多游戏吗?名人:那是当然了,HUDSON的游戏作品可以说是我人生的一部分。而其他公



这个游戏玩了快几十年了。

名人:这个游戏玩了快几十年了。这个游戏玩了快几十年了。这个游戏玩了快几十年了。

真正的游戏狂人!

名人:真正的游戏狂人!真正的游戏狂人!真正的游戏狂人!真正的游戏狂人!真正的游戏狂人!



名人:人会。这样,动真格地,那太了。是在游戏中,所以小孩子是不会参加的,而且这些会场自大的相爱也很是。那家公司能帮忙的话,说不定可以帮助我们呢。

名人:人会。这样,动真格地,那太了。是在游戏中,所以小孩子是不会参加的,而且这些会场自大的相爱也很是。那家公司能帮忙的话,说不定可以帮助我们呢。

赶在E3前夕出炉的闲家，本期我们听听大家对身边游戏友人的小故事，独家私密爆料还有很多朋友要求篇幅发出声音，应大家建议本期话题丰富，在E3新闻轰炸之下来闲家放松下

闯关族的家

两大话题开篇
欢迎更多读者发来业界爆料
今年我们会见到更多的厂商，
还有厂商的死家，
这让业界更加精彩，
期待学会宽容

广东/杨文杰

劈腿就劈吧，没啥大不了！

由于FF13登陆360使得我们又见到了一个新名词——劈腿。今儿使得诸多玩家开始对S-E口诛笔伐，并且数落这劈腿厂商的种种不是，然后反过又对没有劈腿的厂商宠爱有加，大加赞赏其品德。可我要说的是，劈腿就劈吧，无非就是多睡俩椅子、背锅吗？我们都不都听过这句话：没有永远的敌人，只有永远的利益。就拿S-E来说，SQJARE当年与老任联手将FF开出了个大场面，后来因为和种原因使得SQUARE转投SONY，又将FF带到一个新的高度，反过头又将FF复刻系列及其它作品移植在GBA、NGC上。这不恰好说明了商业的本质就是追求利益为目的吗？CAPCOM当年也宣布生化系列独占NGC，可还是因为利益问题又移植到了PS2。厂商也需要生存，它们的经营范围肯定是利益最大化（但同时肯定也要兼顾玩家的爱好方向，例如受众群体、喜爱偏好）。厂商希望通过多渠道的经营扩大消费群体，赚到更多口碑的同时也赚到了钱。

细说目前还未劈腿的神作大概只有

(MGS)、《战神》、《龙如》、《DQ》。
(DQ)和《龙如》个人认为由于本土色彩浓重及过于东方化的内涵，使得劈腿的意义不大。《战神》是因为厂商的缘故也不太可能。所以，呵呵。当某天MGS出现在360时不要意外，加itsu小岛段时间的言论，想必各位也清楚，种种的理由综合起来都能成为劈腿的因素。以上仅代表个人观点。

甘肃兰州/周南

SEGA，你已经无力叫板

看了电软才知道铃木裕居然退任，当时脑子里闪过一个念头，VR和莎木或许就此歇菜了。

知道铃木裕还是得从VR说起，记得早年的电软曾采访过铃木裕，并且还邀请了吴连枝老师。两人惺惺相惜的场景让人记忆深刻，同时也让我认为《VR》是唯一能与《铁拳》分庭抗礼的3D格斗游戏。

然后就是《莎木》，当时是FF与DQ的天下，莎木的出现给当时的环境带来不一样的空气，曲折的剧情，丰富的任务再加上完美的DC。三巨头当中看起来，SEGA是那么的霸气。可惜DC是

短命的，当SEGA宣布DC停止生产的那一刻就已经意味了它放弃叫板的权利。

试想下如果铃木裕是在S-E或KONAM这样的平台上，他的莎木一定会继续下去。但如果就是如果，也正是因为有了这些不完美才让我们觉得更可惜，更会让铃木裕痛苦。

如今的SEGA只有名气的龙如，所以看起来还是那么的繁荣，但相比起SCE的战神，S-E的FF与DQ，KONAM的MGS还是差一些，差一些很厉害。

大师，安享晚年吧，或者继续钻研格斗吧。

甘肃兰州/周南



李妮

陕西/杨政

海澄/杨明修

COOL!

读者COS精选

电软各位编辑

你们好！

我是北京无双Dark Sky COS社的代表陈九 莉。你们杂志上有位叫陈永生老师的召集令，我能来投稿了。记得上面写的是“和游戏有关的变装的那”，我想我们这个是与游戏有关的。

我们社主要展出《战国无双》系列的cosplay。本次带来了 一些我们以前和现在cos的相片

我们成立于08年7月，一直对《战国无双》这个游戏充满了热爱。最近因为大家都因为高中的新课改而奔波致力于去考太多课时可cos及游戏，但我们却一直未有放弃我们的梦想。

我不敢说我们的cos有多么的专业，但那是充满爱意的作品。我们甚至连衣服都是自己亲手做的，不为别的，就是为“皖章”手作出自己喜欢人物的衣服。

废话不多说，请大家看相片吧



电软回函表

感谢您的支持,我们将根据读者每期对F的的评价作出调整和改进,请您认真填写下面的调查表,您的参与是我们工作的助力,来参与《电软》的内容策划吧!

姓名	
性别	
年龄	
职业	
电话	
QQ	
外号	
邮编	
联系地址	
E-mail	

请填写清楚填写的地址与联系方式,方便我们与您取得联系,可函索地址:北京朝阳区安福里75号信箱 阅者(收) 邮编 100011

本期电软调查内容

1. 你对本期杂志的总体评价

封面 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看

整体效果 ☐ 好 ☐ 一般 ☐ 难看

2. 你还希望有“中国玩家感动系列”中哪些游戏,请写出三个

1

2

3

3. 本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1

2

3

4. “侃侃侃”版块归来 把你的笑话与我们分享吧

5. 本期“期末考场”哪位编辑的问答你最满意?

☐ 七曜 ☐ 北斗 ☐ 猴子 ☐ 凤林 ☐ 翔膀

给全体小编出难题吧?我们将选择其作为下期考场的主题,并有礼品相送:

1

6. 给淘家的留言请写在下面,地方不够请用信纸

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

7. 看过本期E3, 你觉得谁表现更好, 为什么?

8. 你觉得PSRGO怎么样?

9. E3过后, 你决定支持哪台主机? 为什么?

大话电玩

你觉得以后网络下载, 能不能代替光盘媒体?

你拥有的主机中, 哪台“出勤率”最高? 用来玩哪款游戏最多?

你觉得哪款游戏能被列为游戏史上的里程碑, 为什么?

电击收藏DVD

你想在游戏天下事和小泽聊点什么?

请写出本期您最不喜欢的栏目, 并说明理由

你认为现有的栏目还有哪些不足, 请写下您的建议

写下您想在《蜀山剑侠传》中点播的内容吧

点播台留言: 向您最重要的人送出祝福吧

COOL! 拒绝脑残

你来给中国游戏业支支招吧

●PSP等游戏机将被国人当垃圾扔掉, 取而代之的是国人自己创造的游戏机

(广东吴川 白传峰/外号: 狂仔)

现在山寨盛行, 这是个坏现象, 在山寨的过程中总会诞生一些国人独有的技术和亮点, 渐渐的就会有我们自己的东西。这是个过程, 咱得有点耐心。

●希望大家都正版, 但这是不可能的, 可现在正版价格已经很低了, 虽然做不到每个游戏都买正版, 但遇到自己非常期待和喜欢的游戏还是支持一下。

(重庆江北 杨龙/外号: 游戏小弟)

部分正版价格确实很低, 一方面玩家有购买正版坚持走正版路线的决心, 另一方面游戏店也要有充足的货源提供, 少了哪方面都是个问题。

●至少需要政府支持一点, 然后再把中国动漫产业发展起来, 总觉得ACG是一体的, 想让人真正接受游戏还是从前普及的动漫业开始。

(湖北 夏悦/外号: 少校)

很好, 喜羊羊最近很火, 很强大。
●重金聘请“平井夫”来管理一下中国游戏业吧, 他不是很能干么。

(龙海)

最近这位老大又升职了, 怕我们是挖不来他了。
●企业要有自主创新能力, 要以市场为导向, 体现企业在市场中的主体地位, 个人方面, 要转变消费观念, 不要盲目追求外来品, 国家方面, 要坚持扩大内需,

适当的给予政策上的扶持,

(四川成都 熊俊/外号: 海金)

说得很好, 很官方。
●其实想想看, 中国人买正版游戏也不是买不起, 一个月少吸点烟的钱就够了, 要弄到几百元左右, 购买正版的肯定不少, 关键是老外根本就没法有正规大陆市场啊, 可恶。

(安徽阜阳 梁清/外号: JACK-5)

以前香港台湾市场同样盗版横行, 但几年下来看看, 环境有多大的改变。有时候, 到底是哪一方先改变自己的想法的很关键。

●国内单机PC游戏已经便宜了, 可是销量一直很差, 要说怎么样, 还是得让中国人的这种消费观念改变才是根本啊。

(无锡 星星/外号: 小宝)

PC单机游戏销量差还是盗版冲击太严重, 现在网络下载取代了盗版盘的事业, 未来网络平台的盗版恐怕是一可选择的方面。厂商也在不断寻求解决办法, 未来对于软硬件的破解将转向网络平台的攻防上, 对于普通玩家来说, 玩盗版的风险在增加。

●D版一天不关, 中国游戏业就没什么希望可谈, 而打击D版除了加强国家相关法律法规力度, 最重要的就是我们玩家的心态, 希望有一天我们玩的不再是D版和走私货。

(四川西昌 潘强/外号: PERFECT)

你这段可以作为本期这一话题的总结性发言, 确实如此。

本期电玩语!

一日, 看DR (在课间) 一老师入班, 顺手抄起DR说: “以前也有学生杂志被我没收, 但我看不惯。” 那算会玩的也不一定能看懂。那你还看? 我是那种能看懂的。……《无谱》 便把DR给扔了。(吉林延吉 崔文超)

COOL! 我玩固我High!

你最快(或最慢)玩穿的游戏是什么?

●智代After, 四个小时就通过了, 当看到裙装画面时, 我觉得不可思议。(安徽合肥 王洪/外号: 格斗死忠)

●乐克乐克, 很轻松地通关了, 后来才发现它完美。每次重新玩都会发现新物品, 新鲜感不会降低。

(福建龙岩 蓝诗晴)

●我玩的最快的游戏是《使命召唤2》一个字, 爽! 想叫小场们的高难度通关时间。

(安徽芜湖 查冠宇/外号: DARKNESS)

●最快《战神2》, 这游戏实在太好玩, 我一天半和同学几乎没歇终于打穿了! 爽!

(安徽合肥 王惠泽/外号: 小黄蜂)

●最快的就是《战神》了! 什么那好, 就是流程太短了, 那个超难模式真是那个啥。

(江苏通州 朱晓阳/外号: 尤里乌斯)

●没有几个快的, 很慢的倒是有不少的说, 比如说《口袋钻石》, 咱玩了60多个小时!

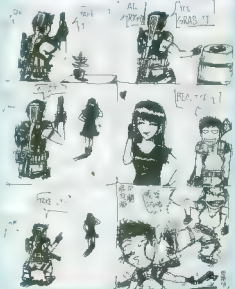
(河北承德 王思语/外号: 望望)

●我最快玩穿的是《合金弹头》40多分钟

(陕西咸阳 孙林安/外号: @#)

●最快的是《使命召唤4》, 一夜通关, 电影般的震撼感让我一夜激动的未合眼。(安徽蚌埠 田康/外号: 坐坐)

●大神, 整天到处跑来跑去, 就像抱着一只小猫在草地上打滚, 多和谐的画面。……(云南曲靖 李鹏/外号: QP)



漫画作者/田康

COOL! 我玩固我High! DR给我的惊喜

最近几天考试，手机处于关机状态，报亭打来的电话也没有接到。成绩下来后很不理想，情绪低落，所以最近52期脱了几天才入手。回到距DR首先被同学叫去看新碟，我在一旁吃惊，“齐齐哈尔……嗨！小白！这里有你的名字耶！”室友对我大喊道，我兴奋的冲过去，看到“期末考场”的问题入选，随之仰天长啸，心情那个激动，然后开始晃腿的向同学展示，当然，晚上又是激动地久久没有睡去。

过去就有一个理想，去游戏杂志当小编，自从看了DR，去DR当编辑的愿望越发强烈，看了招聘信后，知道自己的水平还远远不够，但我明白，DR的工作不是表面上看起来的那么简单，单凭对游戏的熟悉远远不够，不过，我会努力向DR的要求迈进，只要坚定着自己的信念，我一定会加入DR，把新鲜的血注入编辑部，让DR更强大！（齐齐哈尔张柏秋）

最近网家的中奖率的确是提高啊，很多熟人经常见到，一方面感谢各位期期不落按时发来画卡支持本群的工作，另一方面也感动大家能在百忙中抽出宝贵的个人时间来写长龙的信件。当然，也有一些朋友发来了回信，但都没有填写我们调查及网家的调查内容，这样的话刊登的几率自然是没有了。再次感谢各位的不懈支持，网家本期是以你们为主的，下期E3过后，我们将陆续有精彩讨论，敬请第一时间寄出画卡参加。



作者 陕西 孙林安

COOL! 我玩固我High! 对垃圾游戏的怒火

各位大筒：虽然当今科技发展迅速，游戏的质量已达到了一个新的高度，但在这个文化快餐的社会中，有多少人能以认真的态度，在华丽的画面包装下，能称为神作的又有几个，当年FF7，有多少人人为之疯狂，看到这期有它的介绍，我的内心又涌起当年的那种冲动（虽然我是01或02年才玩到的……）像这样的神作对13岁都不冷，SE不现在还在卖钱嘛。当年玩《生化2》时原那句“Get down”至今还在脑海里回响，如今《生化5》也不负众望。不过这样的神作，现在越来越少，时常是一个月能出两部作品，但垃圾却多数。经典半车都如能有一部……我对这浓厚的商业气氛无语了。难道生产垃圾的社会必要劳动时间降低，反而经典的提高了不成？现代人怎么那么多喜欢从事垃圾业。



作者 陈涛

再看中国游戏业的状况，更是无语可说……不过这也没办法。中国游戏业不发达，政府为保护市场不扶持外国游戏进入中国，也是可以理解的。我也期待，等到中国游戏业崛起之时人们能理性对待游戏，让更多的人去体验游戏的魅力。

（山东淄博 赵丹阳）

咱不能那个指望每个月都会有大作出现，毕竟这些的企划和开发周期非常漫长，有几个能像FF20周年那样，SE每个月都出一个FF的相关作品；现在想起来仍日感觉很恐怖”。其实垃圾游戏始终占着最大的数量，除了几个游戏发售的黄金时间段（2月、3月、10月、11月、12月），基本上二三线游戏占据发售主导地位是很正常的。开发游戏的风险太大，与大众相比，往往一些开发费用低时间短的游戏倒可以回本赢利，所以还是宽容看待些好。

本期话题!

我们的班主任是个很喜欢把学生的错往家长那儿搞再收外快的家伙，一次被他抓了个屁大个把柄，他便告诉我家长，顺便又翻我曾被收PSP的旧账，在吉状时他来了这么句“……他老是玩那个什么SPS……”无语。

（江苏通州 朱晓盼）

COOL! 麻辣乱炖 网家来信浓缩版

●前几天我们在学校的咖啡厅里聚会，庆祝94届毕业，逛了好久啊……）说可以自己带电影去看，于是我就带了电软本期送的《FFTAC》去了，准备领推荐验证同学看的，吃完饭后大家打牌的打牌，打麻将的打麻将，剩下7、8个人看电软，我在酒吧门口大家看大家都同意看《FF》的，可是我在酒吧门口就长颈鹿跟我说XXX，女生，带着她的男朋友）他们说如果不看《东成西就》的话，那他们就要是，哦，什么人嘛，都已经问过他们了，背背却这样，我只能说，作为一个游戏玩家不被大众所接受已经习惯了，或者说在欧美系与中日日系被忽略也没什么奇怪的……（北京 张梦寒）

●木木你好，不知道就上一封信你收到没，我现在是来报喜的，我现在已经购入PSP3了，我已成为有机一族！80G港版+DMM（原装，加合金4（美版，加运费共3010元，不知这个价格如何？我是在一家比较熟的店买的。

话说这次买的还是比较特殊的，因为我早想买的是Wii，可后来不能容忍Wii的游戏和画面，之后想买360可现在又有E74，而PSP3则是从一开始就不想买的，而这次购买也是特别性的，因为我是在一天下午6点钟左右，突然想买的，而我只是打电

话问个价格就去买了，晚上10点到家，怎么样？我这样的意见吧，而木木前封还封体画上一封应该才没几天，够快的吧，顺带提一下，我的80G港版只有2450元，怎么回事？电软上不卖2700元？老板也告诉我他给了我便宜的价格了。

最后打算再买条杀2，过2天就去，而合金4永久收藏，祝大家下PSP3玩快乐，我们的快乐及痛苦不是很多其它玩家能理解的！但要记住，全世界的PSP3玩家们我们都是坚强的后盾。

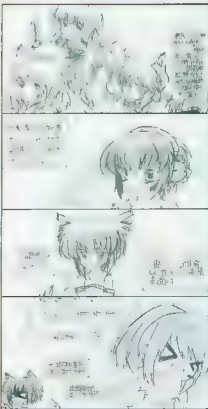
（上海石亚东）

价格不错，恭喜又一个正版诞生。PSP3目前80G报价为2300，石谈者收入的价格还不错。另外，最近本人觉得，游戏买了还是拆开来玩吧，不拆封对个人对游戏都是很不好的，毕竟咱又不打算当新盘转手赚钱，作为玩家，还是以玩为主，实现游戏自身的价值才是正确的做法。

你最快（或最慢）玩穿的游戏是什么？

●最快是《生1》（3小时35分通关）最慢是国产山寨家机版《俄罗斯方块》（4年至至今未通关）

（云南安宁 陈卓/外号 陈木鸟）



网家搞笑四格 河北王思语

龙哥热线



Q 先感谢龙哥在252期关于IX补丁的回答，现在又有新问题向龙哥求救，问题如下：1、请问目前为止已经确认的E74故障机器中，哪个制程的机器多一些？我听说E74以单65为多，而双65并不多见，是这样吗？2、我想托人从韩国带台机器回来，请问带机器的话用不用考虑能不能刷机的问题？是不是现在所有的光驱都能刷？问题上，诚盼赐教。谢谢。（刘小舟）

A 1、这方面还没有明确的统计，不过就龙哥所听说的E74案例而言，确实是以单65n的居多，基本好像没听说过双65的有E74。另外，据说E74现在也有比较成熟的修复方法了，其实之前本刊报道此事的时候就已经开始有外国网友公布了相关修复方法，如今在我国的一些店也已经开始提供这项服务，总体来说，E74的故障率还是比较低的，不过360这问题接连不断的情形比较让人郁闷而已。2、你说的是带破360主机？韩版机器与别的版本没有区别，都一样可以刷，你就放心吧。

Q 龙哥你好！这是我第一次向您请教问题，希望不要石沉大海哈。1、小弟我最近一直很困惑，快中考了，我打算在中考后购买一台新主机，但我无法决定是买PS3还是XBOX360。买PS3怕将来承担不起昂贵的正版游戏，买360又担心“三红”，而且还担心将来得不到像《战神3》这样的神作，想请教龙哥您给我点建议。2、PS3还有希望破解吗？如果有的，大概得多长时间？3、《生化危机5》PS3上的限量版定购的赠品有哪些？多少钱可以买到？小弟我在此谢过了！（小弟的字有些抽象，替龙哥多包涵）（史克伟）

A 1、这个嘛，龙哥也只能给你提出一些建议了，具体的取舍还得看你自己。首先，最基本的，龙哥认为，不管是买什么主机，根本的目的还是为了玩什么的游戏，所以两台主机只能二择其一的话，就只能优先选择自己更喜欢游戏多的那一台了。价格方面来看，PS3目前尚未被破解，所以可预期的近段时间内都只能买正版了，究在其上面真正的大作个人认为还不太算多，如果选择这个的话，你也可以考虑一下手正版或是去



游戏店租赁又或是与人交换的手段，这样可以在有限的花费内玩到更多的游戏，大城市的话要好一些，不少游戏店都提供这类服务，小城市就要麻烦些了。360的话，5元就必定担心游戏购买时的高额支出了，至于“三红”的问题，不论是单65还是双65，都基本不用担心了。倒是这两个月新出现的“一死死”可能得提点神，建议考虑双65，这个版本是最为稳妥的。如果非得玩《战神》的话，似乎只能牺牲一些金钱购入PS3了，不过如果对PS3上其他游戏的兴趣远不如360的话，还可以考虑购买360，以后去游戏店花钱玩《战神3》的办法，毕竟战神系列一般十来个小时也就够打穿一遍的了，综合来看，这个办法也是可以考虑的。2、这个……真不好说，至少一段时间内希望渺茫，PS3好歹也出了快三年了，虽然一开始的时候破解工作似乎热火朝天，不过近大半年来，基本都处于停滞状态，而且正在从事PS破解的“研究人员”数量也非常少。3、《生化1》首先有个限定版主机，不过这个不在你的考虑范围之内，然后呢，还根据日本、北美和亚洲三个地区各自发行了不同的限定版，具体区别如下：日本限定版包括《生化危机1》软件一份、美术画册一本、BSAA腰包一件，以及一个2GB容量的胶囊造型USB，售价12800日元，仅限定在CAPCOM官方网络商店预购，北美限定版包括游戏软件一份、特殊“三眼”袋、男主角克里斯的模型、BSAA徽章布标、Kijuud属品牌、特典影像DVD光盘等，售价99.99美元，也是只提供在CAPCOM官方网络商店预购。亚版以特制铁盒包装，除了游戏光盘以及特典影像DVD光盘之外，还有全球限量特制电镀造型USB的亚洲限定版。

Q GBA版的《牧场物语》中，“青之羽毛”怎样才能得到呢？还有山上和海边的别墅怎样才能获得呢？虽然是老问题，不过还是希望龙哥能回答一下。（浙江温州复伟）

A 这个需要备齐所有的家具，包括厨具，最好有地垫和花瓶，房子扩建两次，得到完整的干花，之后再去商店就能买到青之羽毛了。山上的别墅是你在游戏中结婚后，结婚50周年时妻子作为礼物送给你的。海边别墅则要使用GBA版的作品和GC版的《牧场物语》联机后才会出现，而且需要花费一笔巨款才能得到。个人认为GBA版的牧场确实还是相当经典的，后来无论是NDS还是PSP上出的这几作，总有点找不回当初那种感觉了。

Q 1、正盘在12个月后会降价（据BOSS说），是国内降回原价？还是官方降价？一般廉价版什么情况下会有？2、多人合购PS3游戏的安全性如何？3、生化的人，所有过场CG动画，如飞机上克里斯与西木大战威斯克这种带QTE的也能看么？4、SC说PS3在本真可能不是个高贵的玩具？5、PSN游戏只能

用什么专用卡么？能否在网上买到？自己充值？6、港版蓝光电影多么？（正版）是中文过场么？价格？7、能不能让龙哥解答（俺上过热线）。

A （吉林 麒麟）1、这个，不是一句国内降回原价或是官方降价这么简单的事情，咱们具体来聊聊吧。首先，基本上绝大部分游戏刚发售的时候官方都是按照预定价格发售的，不过主要是指零售的情况，现在通过网络购物的话，即便是第一时间也可以拿到折扣价。由于特殊原因，大家都知道我国玩家只能玩到货正版游戏，也就店家从国外购入的，考虑到运费成本的原因，即便店家刚购入时的折扣，拿回国内也一般是按游戏原价折合成人民币后的价格贩卖。特别是大作，在初期往往会被炒到很高的价格，这个时候一般不建议马上购买，除非你是真钱。至于1-2月后的所谓“降价”，主要是指这种初期炒热的溢价价格回落至正常水准。一般情况下，官方降价不会这么快，除非是（A.S.H）那种刚发售就值钱的特殊情况，那就另当别论了。“廉价版”也不是所有游戏都有的，通常只是普通成销量还算不错的前提下才有可能推出廉价版，时间通常是在普通成发售后的一年左右。2、没怎么做过，不大清楚，个人感觉没这个必要吧？3、QTE的不行。4、似乎不是，最近索尼又说了，现在还是按原本10%的比率在贩卖硬件。5、能，可以直接在网上买卡带。6、不多，国内或是港台地区的游戏中文字幕，价格的话大概在数十元左右，另外已经有破解的了。需要注意的是，虽然PS3游戏不分区，但是蓝光电影本身是分区的，第一区包括美洲和东亚（日本、韩国、台湾、香港和东南亚），第二区包括欧洲和非洲，第三区包括俄罗斯和中国大陆。各区只能播放对应自己所在区及全区的电影，例如港版PS3只能看一区和本区的蓝光电影。7、已经回答并刊登在热线上了，呵呵。

Q 《生化危机4》里的左轮手枪威力挺大，但左轮手枪的子弹是什么样子的？哪里可以得到？草药和手榴弹是怎么在地上捡到，还是可以用别的方法得？第一次遇见商人，选击入的第一个物品是什么？步枪和狙击枪都可以选敌人，哪个更强一点？都未升级过？子弹只能换和暴出来吗？还能怎么得？（辽宁丹东 沈浩）

A 左轮是对付不少BOSS时比较好的武器，子弹补给方法：去商人处升级枪支，升满后子弹会自动补满，花了那么多钱改枪，免费附赠点弹药也是应该的吧！笑）。草药和手榴弹只能捡到，当然高级草药可以用低级草药合成获得。步枪和狙击枪不要这么多话，一般武器是游戏方狙击步枪。B-14中R4加Scope的组合是最常用的，由于子弹比较容易取得，而且不是最大场景中可以说是必需品，所以使用频率很高。Semi-Auto

Rifle的优势在于,不用开枪就得重新打开一次倍镜,这在狙击敌数目标时,大大提高了攻击速度,但是其存放空间是Rifle的两倍,这就需要你进行权衡了。

Q 我在玩《暗黑编年史》(Dark Chronicle)的时候玩到怪鱼的洞我钓不到,怪鱼钓之后就不知在怎么钓才能通过此关。望您指点。

(湖北北江 志国)

A 在沼泽的前面钓鱼,与莫妮卡对话后会发生事件,之后再钓鱼时,用“毒リンゴ”作为鱼饵。应エンペラマダンの要求去钓“ハグバグ”,如果没有了“ミミ”的话,可以去找ノム交谈,还能再获得5只。当エンペラマダンの表示后对它使用“ハグバグ”,前往小矮人的住所,返回复活特,再去小矮人之家,之后就能使用卡朋特里昂和时空门了,如果立即前往未来的话还可以取得2枚つづら。在怪鱼之沼与マスターウタン见面,就能挪开岩石,之后就可以上到第5层了。

Q 小弟有问题要问大哥,请大哥笑纳。
《战神2》有三个巨马的马车那里,转了三个颜色的杆之后它们就回转到马,马车还是不走,为什么呢?2、本关354号魔姬的4级武器啊“月妖狂狂”怎么办?

(宁夏银川 李小龙)

A 1、它们的确是会再转回去,不过这期可是看一个时间的,你需要做的是在转动机关之后的这一段时间内赶紧赶到与机关颜色相同的另外一个机关出激活才行,这里想要完成速度最快的就是速度。2、“月妖狂狂”的入手方法 困难模式,合称新城之战,攻破300人后找曹丕发动动画,然后就有贵重品情报了(在孙叔权本阵处)。

Q 大哥,1、《战神1》中在最高难度下,最后曾被哥手两人实在是太难了,□□□□不对吗,可不是不行。2、本来打算买360的,看好大红色120G成本的,可供货员贵啊,天价,也让我这个5元党望穿秋水,只得顶上了生化套装。幸好E74这箱到货及时出炉,让我又有理由等待这个夏天的结束。3、PS2上是不是不会再出什么大作?4、Wii上的《生化危机 安布雷拉编年史》会移植到PS2上吗?好期待!5、NDS上的生化有一个关卡,在楼梯上有个密码门怎么进?6、《生化危机 代号维罗妮卡》PS2版中有个飞机轮船等交通工具的谜题怎么破?7、《生化危机 爆发》可以连网吗?本期内容说哥服早已关闭,但两机相连可否?8、好想玩生化123,PS2上能玩吗?是否要买王哥“记忆卡”通用吗?9、最后一问:请可爱的龙哥稍微转动您聪明的大脑,回答小白的提问吧。

(杭州 陈欣)

A 1、这个确实颇有难度,而且还得加上那么一点点运气的成分,龙哥给你推荐个打法套路吧 首先用0掉死幻影,记得留意老娘的血量,血量还剩1/3的时候变身(13+P3)之后马上放哈迪斯,放完的瞬间马上接一个波普东之怒。然后就是无限放,直到变身结束,再接一个哈迪斯,这个时候应该用掉1/4的魔法了,然后趁哈迪斯的魔法时间,迅速加血给老娘,然后再再幻影直到其血量再次剩下1/4,魔法一个

波普东之怒,加血,这个时候应该正好可以变身。然后就是重复之前的操作……最后剩下1/4剩下的幻影应该就差不多了。2、呵呵,你到达这里,基本上双65的机器还是没什么问题的,E74那个概率其实比较小。3、估计没什么大作。4、这个嘛,个人以为可能性是非常小的,CAPCOM虽然也不是那么靠谱了,但这种事似乎还是不会做的。5、B3楼梯旁的那个入口?这个需要二组密码,第一组在附近的一个房间里,里面有很多僵尸,桌上有一个机器,使用MO磁片可以获得第二组密码 僵尸房间里使用磁片可得第二组密码,动力室也有一台机器,使用磁片可得第三组密码。凑齐三组密码后来到B3楼梯旁的入口,进入后最深处的墙上有个机器,调查二次输入密码后就可以救出克里斯了。之后回到地下二层的门前,使用在威斯库身边拾起的钥匙开门,来到停机坪与暴君展开最终决战,胜利后即可欣赏过关动画。6、这个需要得到“陆海空三证”,入手方法是,进“警告室”出大门,到地表的集合广场”进西边的电梯,爬楼梯上到直达“空港电梯”,将对面墙上的手把拉下后上到2F,抽风机关启动,从2F“待合室”到“设备仓库前通路”,将墙上的“油压控制系统”“设备仓库”调到可以为止,退到桥头,操作机器让桥下降。下慢到桥到当初克里斯叫“陆海空三证”的地方后上,之后拿到模型展示室使用就会出现密室。7、按说应该不行。8、可以通过在PS2上玩PS3游戏的方法,记忆卡不适用,必须使用PS3记忆卡才能存储。9、以上。

Q 1、《战国无双2》中偷取稀有技能的精确条件到底是什么?2、《战国无双2》中除了拼死无双之外,有什么方法能使使得到的无双几率高一些?那些杂项攻击由华丽,视觉效果很美的。

(大庆 王铭)

A 1、稀有技能偷取技能是2中新增的系统,敌方武将所持技能在武将情报里可以看见,如果满足一定条件击败对方,就可以习得该技能,但前提条件是必须已经学会该技能的上一级,例如要偷得虎吼2必须已经学会虎吼1。要注意的,是易和普通难度下武将持有的技能是一样的,难度下有所改变,会增加许多高级技能。2、只能拼死无双时才会出现。

Q 龙哥您好!1、PS3刷机系统版本是通过PSP来弄,还是用光盘刷系统版本?2、由于在云南省昆明市生化5的版本太多,我想您老能否给我支个招,怎样分辨出哪些是日版?3、2008年10月底买了一台160GB版本的PS3,我插上HDMI的线没有声音,这是为何?4、在市场上怎样分辨出PS2和PS3的线材哪些是原装、哪些是组装,有没有什么办法?

(云南昆明 刘敏宇)

A 1、给PS3系统升级有一种办法,是有的游戏软件光盘里面自带了升级软件,安装该游戏时可以选择直接升级即可。2、要是将PS3连接到PSN网络上,需要升级的话会自动弹出提示,选择是即可,这个也不用管,不过我国用户通过PS3网络上升级的速度会非常慢,所以可以考虑第二种方法,也就是先通过PC下载升级包,之后再拷贝到PS3主机里进行升级。下载完后在记忆卡根目录下建立PS3UPDATE文件夹,把下载好的升级文件COPY进去。只要建文

件PS3/UPDATE的文件夹将升级文件拷贝进去,插入PS3就能看到了。选择升级,选择第二个,也就是本地升级。点确定后开始升级,第一个百分比并不是升级系统,应该是COPY到PS3的系统内,这个百分比结束后,需要自动重新启动PS3,重启完毕后,点击手柄的PS按钮,系统需要你确认是否升级,点确定后,开始升级,升级期间最好不要断电,再次重启,并再次确认手柄后,系统升级完成。2、见图,按照这个流程即可。3、先确认线材是否插好了,



用HDMI连上PS3和电视后应该会弹出个窗口问你是否用HDMI传输声音,此时应该选“是”,之后选择自动设定。如果选了“否”的话,可以声音频率设置中选择HDMI输出而不是A/V输出。按照上述方法操作一遍应该基本能解决问题了,如果这样都不行,只可能是线的问题。4、这类材料一般分为原浆、高仿和低仿。原浆的包装纸有金属拉丝的花纹,挂钩口处镂空处塑料层次分明,切口整齐 高仿的包装纸是普通的锡纸灰,挂钩口处塑料虽然有层次,但是包装纸和塑料没有对齐 低仿的挂钩口处塑料没什么立体感,就是挖了个洞。原浆贴纸字迹清楚,周围一圈红色边框整齐清楚,PS3图片稍微泛红。高仿的红色边框位置不正,PS3图片是黑色,组装的印刷奇差,圈和字都很模糊。原浆的生产日期都是一个个打印上去的 高仿的生产日期是一次性印好的低仿的效果极差。除了这些还可以看接口部分是否暴漏等等。

Q 1、《最终幻想4》中每个城镇里的舞者有什么特殊意义吗?托罗亚城中有一个需要花10000大洋进入的舞台有什么东西可以获得?2、艾吉王子的废墟城堡里下的下楼梯的宝箱怎么得?魔法兄弟俩能复活吗?

(黑龙江大庆 王飞)

A 1、没有什么特殊意义,单纯好玩而已。不像在FF5中,弹弓所有的钢琴后才可以给诗海诗人学会全部的曲子。在托罗亚的酒吧中花1万大洋向门口的入购买会员卡Pass(かいいんしょう)才能进入。不过里面积分东西都没有,只能欣赏 场景而已。2、虽然无法确定你指的是哪个,不过你只要在这个版面中对所有的墙壁提问 能不能穿过去,总有 一条路能过去。另外,那是组图的,不是“兄妹”,关系完全搞反了 由于他们是对自身施放的强化力比较,所以即使是勇者都无法解除除色化,也就是说组俩偶是无法复活的。

豪游根特别版 新闻图片区



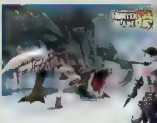
CAPCOM推出的《怪物猎人》玩偶，此外还有1猫妖吉恩与环子等周边。



这款游戏名为《Furber》因其具有无可匹敌的超人气而被称为吉恩世界战争。



玩家自制的新怪物偷取版的“怪物人”已横图，虽然画面差了一点。



据说中续在线性的游戏《怪物人》因为与怪物人过于相似而被CAPCOM禁止上市。



Xbox LIVE 成为先期会员，并被授予“用户最多的游戏主机在线服务”称号。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL

电游界、掌机圈、主机圈

最新邮购资讯

邮购地址：北京东安外郎
局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010 64472177
每本另加运费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大读者奉上《口袋迷》的连载，第一时间为读者奉上《口袋迷》的连载，第一时间为读者奉上《口袋迷》的连载。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的福音来了！众多玩家又对 Wii 游戏产生了浓厚的兴趣，他们迫切地想知道 Wii 游戏的奥秘。



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏版，收录了当年最热门的热门游戏及攻略，全书100%全新内容，内容精彩，DVD光盘收录100%以上的经典中文攻略，及多种精彩游戏攻略。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷读者已久的《口袋迷》系列，本期精心收录了当年最热门的口袋迷游戏，内容丰富，内容精彩。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期口袋迷最新口袋迷游戏《口袋迷》，并特别收录大量口袋迷游戏内容，精品超实用口袋迷游戏。



■掌机迷2009年第5期 定价9.8元

本期给大家带来了《掌机迷》的《牧场物语》系列游戏，特别推荐大家玩这款游戏。



■SO COOL 2009年第16期 定价15元

《口袋迷》6月号黄金白金版上市，火热上市，深受读者欢迎。



■口袋迷精华2 定价24.8元

口袋迷精华2大受欢迎！本次口袋迷精华2的精华内容，内容精彩，内容丰富。

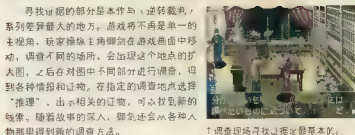
电子游戏软件	
2009年第1、24期	9.80元
2009年第10、11期	15.00元
2009年第12期	9.80元
电子天下 掌机迷	
2009年第11期	8.80元
2009年第12期	9.80元
2009年第13期	9.80元
电游界 掌机迷	
64-65、72、74 76期 掌上游戏机	9.80元
66、72-73期 掌上游戏机 掌上游戏机	15.00元
SO COOL 掌机迷	
创刊号、第1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12期	15.00元
2007年1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12期	15.00元
2008年1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12期	15.00元
2009年1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12期	15.00元
口袋迷14、15	19.80元
NDS标准典藏08终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13掌机迷精华	19.80元
口袋迷12掌机迷	18元
口袋迷11掌机迷	18元
口袋迷10掌机迷	18元
口袋迷9掌机迷	18元
口袋迷8掌机迷	18元
口袋迷7掌机迷	18元
口袋迷6掌机迷	18元
口袋迷5掌机迷	18元
口袋迷4掌机迷	18元
口袋迷3掌机迷	18元
口袋迷2掌机迷	18元
口袋迷1掌机迷	18元

Hot Topics

《逆转检事》和《逆转裁判》系列相比，最大的不同点在于它没有法庭辩论的部分。所有案件的侦查、推理和寻找犯人的过程都在法庭之外的地方完成。游戏的调查部分改用第三人称视角，控制主角御剑和其他角色对话、调查可疑的地方，寻找证据，最后通过和相关的当事人对话，从他们的证



官中揭露矛盾，找出事实的真相。对决 [游戏的系统追加了许多新的操作，部分虽然在法庭上进行，但是基本玩家们要熟悉一下之后才能适应。方式与法庭相同，也是通过追问、出示证据等方法指出才把真正的犯人绳之以法。虽然本作和《逆列系列》相比有很大的不同，但玩家们只转应该会有好好地享受的。



↑ 调查现场寻找证据是最基本的。

本事件侦查的**“罗辑克”**系统是城市需要了解的非常重要的点。东京警察署在现场进行调查,以及和当事人进行对话的时候,会获得各种情报,包括电话、事件关系人资料等等。它们被能存入“逻辑”系统中。打开“逻辑”菜单,将两份情报组合(まどとく),如果这两名之间存在定的联系,就可以通过逻辑推理得到新的发现,发现案件背后隐藏的事实。

逆转系列的最大魅力就是利用发现的“矛盾”(ムジカ)在绝海中实现一发逆转。主角则从案件关系人那里得到各种情报，结合在现场调查到的证据，发现案情中存在的矛盾。在与事件关系人的对话中，御剑会逐渐发现可疑的人物，之后就可以进行询问(证人寻身)。根据对方的主张梳理证据，玩家长人的发言中寻找矛盾。询问过程和逆转审判的法庭询问相似，可以追问人物 ゆきまへ；得到新的证言，也可以利用手头掌握到的证据，揭露矛盾(つきつける)，根据对手伪装的面目，找到真正的犯人。虽然本作不存在审问部分，但是可以入的询问也和以前的逆转系列别无二致。如果你对以前的逆转系列很熟悉，那么这个游戏就没什么难度。

逆转系列的新作《逆转检事》以检察官御剑怜侍的视角讲述了另外一个发生在逆转世界的故事。虽然本作的故事和以前成步堂为主角的系列没有太大联系,但是对于逆转系列的粉丝来说,这部作品的魅力依然是无法抗拒的。无论你有没有接触过逆转系列,都可以把它当成新作为玩。

HD	本名 近藤 隆史		2008年5月20日	
	文字冒险	CAPCOM	5640B 円	日夕
	媒体	1人	2048MB	全年齡

WALKTHROUGH

《逆转检事》全程流程攻略

第1话 逆转的来访者

前编

上级检察官事务室・1202号

●调查开始，逻辑“犯行现场は执务室”追加

●逻辑“执务室のカギ”追加

●组合逻辑“犯行現場は執務室”、“执务室のカギ”

●逻辑“犯人の目的は？”追加

●调查画面右下の尸体，进入被害者周辺拡大図

调查被害者周辺拡大図

●调查被害者→证物“尸体の所見メモ”追加

●调查地板上的手帳→逻辑“被害者は男”追加

●调查地上的手→逻辑“争った形迹”追加

●调查画面左下方的手帳→逻辑“拳銃”追加

●组合逻辑“被害者は男”、“拳銃”

●证物“被害者の拳銃”追加

调查手枪拡大図

●调查手枪的回転式弾倉

●调查画面左上端上挂着的衣服

调查衣服の拡大図

●调查衣服的部分，进行推理，出示“被害者の拳銃”→逻辑“もうひとつの拳銃”追加

●证物“隠し金庫”追加

调查金庫座席拡大図

●调查ダイヤル→逻辑“ふもとられた指紋”追加、证物“隠し金庫”的資料更新

●组合逻辑“犯人の目的は？”、“ふもとられた指紋”→逻辑“ドロボウが目的？”追加

●组合逻辑“ドロボウが目的？”、“争った形迹”

调查有架拡大図

●调查画面右下白色帶眼罩的尸体，进行推理，出示“尸体の所見メモ”

●私の答えを示そう：“ファイルの位置”

●逻辑“あらされた本棚”追加

调查有架拡大図(再掲)

●调查右下白色の書架辺り部分

●证物“盗まれたファイル”追加

调查优木检事の推理

●对第三句“でも、そのせいで死体にもれたファイルの血文子に気づけなかった。”出示证据“盗まれたファイル”，进入下一轮对决

マコを疑う理由

●调查前，证物“マスターキー”追加。

●追問第1句“マコくんは、マスターキーでカギを開け、執務室に侵入したのさ。”，选择“詳しく聞く”，追加证言：“本棚を荒らし、金庫を開いているから、ドロボウが目的だったんだろうね。”

后编

检事局 12階廊下

●调查画面右上的門(即即检事的房間) 调查門の拡大図

●调查門把手、画面左下の沙发

调查沙发的拡大図

●调查“盗まれた0号ファイル”追加

●マコ對話→出示“マスターキー”

→逻辑“盗まれたマスターキー”

追加

●与マコ對話→“マスターキーを使った用事”

●与マコ對話→“优木检事の忘れもの”→逻辑“マスターキーを使った”

追加

●组合逻辑“盗まれたマスターキー”、“マスターキーを使った”→证物“优木检事の部屋”追加

●调查画面右上的門(优木检事的房間) 调查門の拡大図

●调查門把手→进行推理，出示“优木检事の部屋”

●私の答えを示そう“ドロボウの指紋”

●出示证据“須々木マコ”→证物“优木检事の部屋”的資料更新

调查門の拡大図下方

●调查廊下の左端→证物“被害者の残したメモ”追加

●调查右上的籃球架→证物“バスケットボール”追加

调查优木检事的反证

●对第三句“そもそも、ボクはどうやって”



つてキミの部屋のカギを開けたっていうのさ？”出示证据“マスターキー”，或者追问这句，之后选择“异説をえる”，出示证据“マスターキー”

●出示证据“須々木マコ”

●出示证据“バスケットボール”

假説への反証

●对第1句“それからずつと、執務室にいたんだ。”出示证据→“被害者の残したメモ”

●出示证据“优木检事の部屋”

调查优木检事的アリバイ

●对全部证言进行追问，逻辑“优木检事のアリバイ”追加

●组合逻辑“あらされた本棚”、“优

木检事のアリバイ”→逻辑“もう1人の来訪者”追加

●组合逻辑“もう1人の来訪者”、“もうひとつの拳銃”

●组合逻辑“もうひとつの拳銃”

●组合逻辑“もうひとつの拳銃”

●追問第四句“そこでリコウが来たから、証拠品を受け取って警察局に向かったんだ。”→追加证言“昨日起きた事件の証拠品でも。(拳銃)とくペンダント”の証言。

●对追加的証言“昨日起きた事件の”出示证据→“被害者の残したメモ”

调查录像带的拡大図

●调查录像带的血迹

●出示证据“盗まれた0号ファイル”

●案情告破，进入第2话

第2话 逆转エアライン

前编

木之路が見たもの

●对第四句“御勘定が、血だらけの凶器を持て立っているのを！”出示证据→“サイフ”

●调查钱包上金色的突起部分，打开钱包，“アクビーのサイフ”に的資料更新

木之路の推理

●对第二句“アクビーさまをおしあそばされたあとにうばったものなので”

“サイフ”出示证据→“アクビーのサイフ”

●出示证据“死体の状況メモ”，转入搜查部分

从左边进入1Fラウンジ

●逻辑“犯人はどこにいたのか？”追加

●调查地板上红色葡萄酒的痕迹

调查地板の拡大図

●调查地板上的足迹→逻辑“こぼれたブドウジュース”追加

●调查电梯→逻辑“エレベータ”追加

调查有架の拡大図

●调查被害者の口袋→证物“アクビーの写真”追加

●调查画面右下地板上的存根→逻辑“凶器のゴーストくん”追加

●调查被害者の頭部→逻辑“扑杀”、“割れたメガネ”追加

●推理 对被害者脖子上的绳结出示证据“アクビーの写真”→证物“行方不明の携帯電話”追加

●组合逻辑“凶器のゴーストくん”、“扑杀”→证物“ゴーストくん”追加

●组合逻辑“行方不明の携帯電話”追加

●组合逻辑“犯人はどこにいたのか？”、“エレベータ”→逻辑“同乗していた”追加

●组合逻辑“同乗していた”、“こぼれたブドウジュース”→证物“ぶどうジュースの足迹”追加

目撃したこと

●追問第1句“ワシは、アクビーがエレベータに乗るのをみたのじや”

→追加证言“乗っていたのは、アイツ1人じやった”

●对追加的証言出示证据→“ぶどうジュースの足迹”，进入新的证言目击したこと

●追問第1句“何度も何度も体中時計をカクニしていたのじや”→追加証言。

●对証言“体中時計の針は、飛行機に乗るたび、次の目的地に合わせてくる。”出示证据→“スカイマガジン”

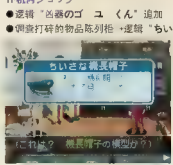
●追加証物“西国民の雑誌”、“白鳥翼の証言書”

●出示证据“ゴーストくん”追加，进入搜查部分，向右进入1F机内ショップ

1F机内ショップ

●逻辑“凶器のゴーストくん”追加

●调查打碎的物品陈列柜→逻辑“ちい



な机内ショップ

●调查左边的旅行箱→逻辑“スーツケース”追加

●组合逻辑“ちいさな机内ショップ”、“凶器のゴーストくん”→“ゴーストくんの机内ショップ”的資料更新

●再次调查打碎的物品陈列柜

调查有架の拡大図

●中央の空きスペースで出示“ゴーストくん”追加

●逻辑“エアポケット”、“ゴーストくんの机内ショップ”的資料更新

●组合逻辑“エアポケット”、“スーツケース”追加

调查スーツケース周辺拡大図

●出示证据 左边旅行箱的拉杆

调查有架の拡大図

●调查箱子侧面的把手

●出示证据“糸巻状況メモ”→证物“ゴーストくん”追加

●进入第2话中编

中编

空港 ロビー

●与系警司對話→“初動捜査”

“羽渡翼”

●向左进入机内1Fラウンジ

1Fラウンジ

●与ジック對話→“ジックの荷物”

●出示证据“血だらけの布”、“血だらけの布”变成“ポリジニアの布”

●与ジック對話→“木之路のこと”

羽渡翼の推理

●对第1句“犯行現場は、死体が見えなかったラウンジ。”出示证据“ゴーストくん”追加

●出示证据“ぶどうジュースの足迹”

●出示证据 调查画面中下方的2根线(推定痕跡)

羽渡翼の推理2

- 対第一句「あなたは、エアポケットより前に凶器の貯金箱を用意していたのよ。」出示证据「ゴユくん貯金箱」、进入搜查模式、向左进入1FCAルーム
- 1FCAルーム
- 与木之路对话「机長の許可」
- 与木之路对话「机内ショップ」
- 出示证据「ゴユくん・スーツケース」
- 与木之路对话「最後のスーツケース」
- 调查旅行箱扩大图
- 出示证据「旅行箱の符号」
- 私のお金を示そう「机内ショップ」
- 私のお金を示そう「木之路いちる」
- 证物「スーツケースのレシ」追加
- 进入第2話后編1

后編1

B1F貨物室

- 调查地板上黑色的旅行箱・逆推「狩魔 冥のプロフィール」追加
- 调查座席的大批旅行箱→逆推「ガラスのカケラ」追加
- 組合逆推「刺したメダナ」、「ガラスのカケラ」
- 与メイト对话「空港にいた理由」→逆推「国際警察」追加
- 組合逆推「狩魔 冥のプロフィール」、「国際警察」



- 与メイト对话「アクビの素性」・逆推「密聴」追加
- ケツチの証言の証
- 追司第二句「しかし、問題はエレベータを貨物室に下ろすカードキー」→証言追加
- 追司追加的証言「そして、凶器の貯金箱の～」→逆推「死体」
- 证物「解剖記録メモ」追加
- 逆推「ゴユくん・貯金箱」・「見つからない凶器」、「被害者の死因」追加
- 組合逆推「ゴユくん・貯金箱」、「被害者の死因」→逆推「大きな凶器」追加
- 組合逆推「見つからない凶器」、「大きな凶器」
- 私のお金を示そう「見せるものなどない」
- 私のお金を示そう、「墜落死」
- 出示证据「西風民団の地油」・证物「西風民団からの荷物」追加、重新开始搜查
- B1F貨物室
- 调查 画面左上的巨大貨物
- 与ジシク对话「ホワイト氏の荷物」→逆推「高価な美術品」追加

- 組合逆推「密聴」、「高価な美術品」
- ジシク对话「美術品詐欺」・证物「レッド像の張り証」・アリノ・レッド像」追加
- 調査アリノ・レッド像
- 調査アリノ・レッド像扩大图(上)
- 推理 调查石像的眼睛、出示证据「アクビの写真」
- アリノ・レッド像扩大图(下)
- 推理 调查压在石像下的布、出示证据「西風民団からの荷物」
- 「レッド像の張り証」的资料更新
- 出示证据「ボルジュニアの布」
- 私のお金を示そう「白首の目撃証言」
- 进入第2話后編2

后編2

白首のアリハ

- 对最后一句「午前5時から6時のアイダは、CAルームに一人ていました。」出示证据「スーツケースのレシ」, 进入 论证
- 追司第二句「机内ショップの担当もエレベータのカードキーの管理もある」と追加、→証言追加
- 对新追加的証言出示证据「レッド像の張り証」
- 出示证据「ゴユくん・スーツケース」
- 私のお金を示そう「事件の起こった場所」
- 出示证据「行方不明の携帯電話」、进入搜查部分、从楼梯上去, 来到CAルーム
- CAルーム
- 调查储物柜
- 调查手机的扩大图
- 调查手机背面的摄像头、发现手机内的货物照片
- 进入手机内的照片、调查右边的纸箱
- 出示证据「ボルジュニアの布」
- 出示证据「ベンドシツの箱」
- 案情告破、进入第3話

第3話 さらわれる逆推

前編

バンドーランド：監禁場所

- 与美云对话「大ロボウ」、「ヤタガラス」
- 调查地面单子上移动的移动电话
- 调查地面上方的看板・证物「タイホくんフォトラリー」追加
- 调查地面单子上方的机器的头部・证物「フルホくんの大」追加
- 调查画面左边的铁梯・逆推「ロツカ」追加
- 调查画面右边的柱子・逆推「拘束されていた柱」追加
- 调查画面上方架子中的纸箱・证物「タイホくん図鑑」、逆推「キグルミ」追加
- 调查纸箱的扩大图
- 调查左边的钥匙・逆推「ちいさなカ

- ギ」追加
- 与美云对话「誘拐犯」・ミクモ从门前移动
- 调查铁门
- 调查通往房间的扩大图
- 调查通往地下的梯子→逆推「開いている床板」追加
- 组合逆推「開いている床板」、「拘束されていた柱」、把地面上单子的拿掉
- 调查地板上的小门・逆推「地下への扉」追加
- 组合逆推「地下への扉」、「ちいさなカギ」、逆推「地下へのハシゴ」追加
- 组合逆推「地下へのハシゴ」、「ロツカ」、脱出成功
- ハントーランド ウェスタンエリア
- 与米路刑事对话「ロウ捜査官」、「今後の捜査」
- 与美云对话「今後の捜査」、「たつたひとつ」
- 与丈一郎对话「誘拐事件」、「天野の死」、「小倉真澄」
- 调查画面左边的足道→逆推「クツの形が分かれれば」追加
- 与タイホくん对话
- 与原灰对话「原灰ススム」、「タイホくん」、「手がかり」
- 出示证据「タイホくんフォトラリー」→逆推「2人目のタイホくん」追加
- 组合逆推「キグルミ」、「2人目のタイホくん」→逆推「キグルミを着て逃走」追加
- 证物「誘拐犯に盗まれたキグルミ」追加
- 组合逆推「クツの形が分かれれば」、「キグルミを着て逃走」
- 调查画面左边的足道
- 调查画面左側・逆推「被害者は誘拐犯」追加

調査被害者の証言

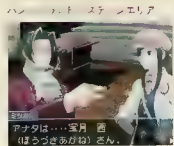
- 调查被害者→「被害状況メモ」資料更新
- 调查被害者の项链
- 推理 对项链出示证据「被害状況メモ」
- 证物「小倉のペンダント」追加
- 推土龙的推理
- 追司最后一句「原灰盗盗のような、この国の警察の道中以外には口」→証言追加
- 对新的証言出示证据「被害状況メモ」、进入新的証言
- 原灰盗盗の証言
- 证物「タイホくんカ」追加
- 对第一句「タイホくんカ」ととも



- に夢を売り、かつ犯人を探したのであります！」出示证据「タイホくんカ」

- 进入第3話中編

中編



- 与宅月番对话「苗のこと」、「目撃者」
- 调查画面内粉红色的二轮车
- 与タイちゃん对话
- 与丈一郎对话「オバチヤンのこと」、「目撃者」
- オバチヤンの目撃証言
- 追司第三句「ふと見たら、そのヘンに男が2人立っていたんだ。」
- 追司第四句「そしたら、急に彼で「ズドン」、おたれた方が倒れたんだ。」
- 搜查重新开始
- ハントーランド ステージエリア(事件現場再現)
- 调查倒在地的被害者、出示证据「小倉真澄の被害状況メモ」→逆推「なぜ血痕がないのか?」追加
- 组合逆推「被害者は誘拐犯?」、「なぜ血痕がないのか?」
- 与宅月番对话「足跡検出」→证物「被害者のキグルミ」追加、重新开始証言
- オバチヤンの目撃証言
- 对第三句「ふと見たら、そのヘンに男が2人立っていたんだ。」出示证据「被害者のキグルミ」→逆推「ステージの影の中」追加、再次重新搜查
- バンドーランド：ステージエリア(事件現場再現)
- 调查左边的舞台・逆推「かたづけられたステージ」追加
- 组合逆推「ステージの影の中」、「かたづけられたステージ」
- 调查现场的弓矢、再次进入証言模式
- ロウ捜査官の推理
- 对第二句「被害者がやってくる」と、ステージから立ち上った」出示证据「被害状況メモ」
- 私のお金を示そう「犯人と被害者の位置」
- うひとつの証言
- 对第四句「タイホくんカ」でここに来て、殺人を行なった。」出示证据「タイホくんカ」
- 出示证据「タイホくんカ」の车轮部分
- 进入第3話中編2

中編2

- バンドーランド：ウェスタンエリア
- 与丈一郎对话「ヒカルのこと」、

- 手紙・証物「ラブレタ」追加
- ヒメコ対話「ヒカルについて」・「事件について」
- 私の答えを示そう 犯人のアジト
- 与画面左上の警官対話一証物「鞍馬純夫についての書類」追加
- ハント ラント、犯人のアジト
- 調査画面下辺緑色の箱子一証拠「解体されたキグルミ」追加
- 調査画面右下緑色の箱一証拠「折れた模造刀」追加
- 調査 画面右辺の門
- 調査門附近の拡大図
- 調査門把手一証拠「外へのトビラ」追加
- 調査画面左上の椅子
- 調査椅子の拡大図
- 調査椅子一証拠「3つの涙のみ」追加
- 調査椅子一証拠「パイプス」追加
- 組合証拠「3つの涙のみ」・「パイプス」
- 組合証拠「外へのトビラ」・「折れた模造刀」・証物「折れた模造刀」追加
- 与プロトタイプくん対話
- 調査キグルミ置き場拡大図
- 出示証拠 画面右下タイホちゃん服の服装一証拠「ワルくんが足りない」追加
- 組合証拠「ワルくんが足りない」・「解体されたキグルミ」
- 調査ワルくん服装の拡大図
- 推理 調査ワルくんの右手一出示証拠「タイホくん困る」
- 証物「失われたモデルガン」追加
- 进入第3話后編

后編

- バンドーランド 正
- 調査タイホくんの拡大図
- 調査右腕腕の中項一証物「ヒメコのペンダント」追加



組子 姫子の告白

- 対最後一句「小倉さんが私を里切ったぞとしましたんす！」出示証拠「小倉のペンダント」
- 出示証拠「ヒメコのペンダント」
- 出示証拠「鞍馬純夫についての書類」
- 出示証拠 入娘、进入下 検証言
- 対物数第 句「それを利用して、2人で今回の誘拐を計画した。」出示証拠「誘拐犯に盗まれたキグルミ」
- 出示証拠「天野河光」进入下 検証言
- 天野河光の証言
- 対物数第 句「ボクは、あの部屋

- から必死で逃げだしたんだ。」一証言追加
- 対新証言出示証拠「折れた模造刀」
- 出示証拠「ラブレタ」・进入新証言
- ステージエリアを越えたこと
- 対物数第 句「そして、拳銃を私に回してさうとしたのよ」一証言変更
- 対変更の証言「そして、左手の拳銃を」一出示証拠「鞍馬純夫についての書類」
- 私の答えを示そう どちらにも正しい
- 出示証拠「ワルくんのアタマ」
- 出示証拠「プロトタイプくん」
- 出示証拠「失われたモデルガン」・进入下 検証言
- ヒメコが見たもの
- 対物数第 句「小倉さんを奥の部屋の柱にしばりつけておいて。」一証言追加
- 対新証言出示「ワルくんのアタマ」
- 私の答えを示そう 即刻侍待、重新調査

- 調査ワルくんの拡大図
- 調査 腹部の弾痕一被害者のキグルミの資料更新
- 調査 胴体上の手槍一証物「凶器の拳銃」追加
- 調査「ワルくんの頭中一証物「カガミの破片」追加
- 決定的な証拠
- 対第一句「凶器の拳銃に指紋がついているからまちがいない。」出示証拠「誘拐犯に盗まれたキグルミ」
- 出示証拠「被害者のキグルミ」
- 出示証拠 左腕の弾痕
- モングリのあるポイント ホラーハウス
- 出示証拠「カガミの破片」
- 进入第3話后編2

后編

- 出示証拠 左腕のタイホくん(緑色の服)
- ホラ ハウス(再現)
- 調査ワルくん、出示証拠「折れた模造刀」
- 私の答えを示そう「ルミノール反応」・「折れた模造刀」的資料更新
- 推理 調査ワルくんの左手一出示証拠「鞍馬純夫についての書類」
- 出示証拠 折れた模造刀
- 「パンフレット」の資料更新
- ホラ ハウス(再現2)
- 調査 左腕のタイホくん
- 調査ワルくん拡大図
- 推理 調査タイホくんの腰帯一出示証拠「タイホくん困る」一証拠「左右反転しているタイホくん」追加
- 調査 壁の鏡子一証拠「カガミの破片」追加、資料更新
- 組合証拠「左右反転しているタイホくん」・「カガミの破片」
- 出示証拠「パンフレット」
- 私の答えを示そう カガミのカベを動かす

- 出示証拠 鏡子背面地図中の阴影部分
- 出示証拠 左腕のタイホくん倒下の場所
- 出示証拠 被害者のキグルミ
- 案情告破、进入第4話前編

第4話 過ぎ去りし逆転

前編

- 地方裁判所 ロビー
- 与判事対話「今日の裁判」・「第2のKG-8号事件」・「ヤタガラス」
- 証物「KG-8号事件概要」追加
- 地方裁判所：控室へ案内



- 与判事対話 現場の状況
- 与系証人対話「現場の状況」・証物「系証人の証言」追加
- 与系証人対話「現場の状況」
- 地方裁判所 第2控室
- 調査被害者拡大図
- 調査手槍一証物「凶器の拳銃」追加
- 調査小刀一証物「凶器のナイフ」追加
- 調査地上のプラスチック一証拠「あらされたビニール」追加
- 調査一条の左手一証拠「インクの汚れ」追加

- 調査被害者拡大図(再現)
- 調査一条の左胸の口袋一証拠「ポケットの万年筆」追加
- 調査一条の左胸の口袋
- 調査真胸の口袋一「凶器の拳銃」の資料更新
- 証物「被害状況メモ」追加
- 調査画面下辺の椅子一証拠「整理された机」追加
- 調査開きの戸窓一証拠「第2控室等の扉」追加
- 組合証拠「インクの汚れ」・「ポケットの万年筆」・証物「糸の痕跡」追加
- 組合証拠「整理された机」・「あらされたビニール」・証物「ビニール」追加
- 調査画面右側の電燈
- 調査被害者拡大図(再現)
- 推理 手槍一出示証拠「糸の万年筆」
- 「被害状況メモ」的資料更新
- 対物数第 句「このことから、被害者は真実を言ったと見て、死んだことがわかる。」一証言追加
- 対追加の証言出示証拠「系証人の証言」
- 私の答えを示そう スジが通らない
- 出示証拠「被害状況メモ」
- 私の答えを示そう 被害者より万事件の真相?

- 対物数第 句「つまり、同時に攻撃したのよ。おたがいに。」一証言変更
- 対変更の証言出示証拠「被害状況メモ」
- 私の答えを示そう どちらでもない
- 出示証拠「ビニール」
- 私の答えを示そう 犯行の動機
- 被害者の動機
- 対物数第 句「どう? あなたの求める「カンペキな説明」になつたかしら。」一選択「異議となす。」・「異議、被害者の動機」・进入下一証言
- 2人を杀害した動機

- 第 句「条さんと真判、2人を杀害した動機をもっている人物なんてないわ。」出示証拠「KG-8号事件概要」・进入第1話の捜査
- 地方裁判所 第2控室
- 与系証人対話「KG-8号事件について」出示証拠「KG-8号事件概要」
- 私の答えを示そう 被害者
- 再次与系証人対話「KG-8号事件について」・「マニイについて」
- 进入第4話中編

中編

- 地方裁判所：ロビー
- 与系証人対話「馬場刑事について」・「馬場先生について」・「真判、遺について」・「ヤタガラスについて」
- 与系証人対話



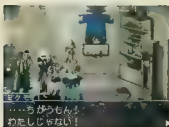
→証物「とのさまんじゅう」追加
●組合連携「エントツから」→「ダンロ」を→逆通「つながっているエントツ」追加
●組合連携「部の部屋的女性用机」→「つながっているエントツ」→逆通「つながっているダンロ」追加

屋上の出来事
●追問第二句「ついで、サンタクロスになってみたくなったワケよ。」選擇→「昇降となされる」→出示証拠「オバヤン」→「ピンチヒッタ 依頼書」→進入下 乾証言
矢張の主張
●追問第二句「そんなハズカシキニとオレが示さねーだろ！」出示証拠「ストーカーの手紙」
●出示証拠 選擇昇上寫真「ヒミ」の部分
●出示証拠「トノサマンのサイン」→進入下一乾証言
矢張を疑う理由
●追問第二句「そばにはトノサマン」
●ソード ソンのニオイと色をしていな。」→一証言追加
●對新的証言出示証拠「トノサマン スピアー」
●「トノサマン・スピアー」の資料更新、進入下一乾証言
矢張を疑う理由2
●追問第三句「大使館はくまなく捜したが、血液反応が出たのはこの凶器だけだ。」→選擇「昇降となされる」→出示証拠「アレバストのダイカ像」→開始調査

調査アレバストのダイカ像拡大図
●調査 底部の手印
●進入第5話中編2

中編2

外ステージ
●与系統対話「捜査報告」→証物「影狼のランタン」追加
●与ダミアン対話→出示証拠「ハバールのダイカ像」
●証物「ビック」→「葛の香水」追加
●直下進入永世中立劇場、从大厅向左一直走、来到ローズガーデン ロスカテン
●調査水池→証物「給水栓」追加
●調査右边的玉女雕像
●調査左边的ダイカイ王雕像
●与ロウ対話「ヤタガラスの出現」
調査ロウズガーデン全体図
●出示証拠「右边的玉女雕像」、「左边的ダイカイ王雕像」
調査王女像拡大図
●出示証拠「王女の左手」



●証物「ヤタガラスの寫真」追加
●向直下進入永世中立劇場、从大厅、经过野外ステージ、進入ハバール大使館秘書執務室
ハバール大使館 秘書執務室
●調査 最右边的桌子
調査桌子的拡大図
●調査桌子上墨水和桌子的抽屉
調査桌子的拡大図(抽屉打开后)
●推理 選擇抽屉里球形的便箋→出示証拠 假面マスク2世のメモ
●与ダミアン対話→「ヤタガラスの寫真」情報変更、証物「ハバールの火災」追加
●与ダミアン対話「午間の行動」→逆通「改装工事」追加、証物「ダミアンの証言書」追加
●与ダミアン対話「午後の行動」→「マニのハバールリンクについて」、「假面マスク2世への依頼について」ハバール大使館 秘書執務室(火災時再現)
●調査 最右边的时钟→証物「ワイヤー」追加
●調査 右边的绿色火焰→出示証拠「影狼のランタン」、「ハバールリンク」、「汚れ」、「汚れ」の情報更新
●与系統対話「災害時の状況」、「目撃したモノ」→逆通「シーナの居場所」、「左右対称の均直」追加
●組合連携「つながっているダンロ」、「左右対称の均直」→逆通「回転車が使われた?」追加

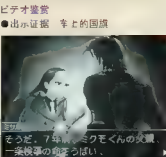
●推理 出示証拠「ダミアンの証言書」→逆通「消えた燃えカス」追加
●組合連携「回転車が使われた?」、「消えた燃えカス」→証物「ダンロの回転車」、逆通「ダンロの回転車を使っていた?」追加
●組合連携「シーナの居場所」、「ダンロの回転車を使っていた?」追加
●進入第5話中編3

中編3

「假面マスク2世のメモ」情報更新
●出示証拠「シーナ」
●出示証拠「ヤタガラスの寫真」或者「ハバールの火災」
シーナの行動
●對証第二句「部の部屋にいた私に、ヤタガラスの姿を見ることができない。」出示証拠「ダンロの回転車」
●出示証拠「ダミアンの証言書」
シーナの反証
●對最后一句「マニの執務室からも、あやしいモノは何も見つからなかったわ。」出示証拠「ワイヤー」
●出示証拠 選擇シナ所在の房間
●私の答えを示そう コト
●出示証拠「ハバールリンク」
●私の答えを示そう コトを燃やす
●私の答えを示そう どちらでもない
●出示証拠「ハバールナイフのツカ」
●証物「カンザシ」、「キリフダ」

「ビデオテープ」追加
●進入第5話后編1

后編1



ビデオ鑑賞
●出示証拠 車上の国旗
●推理 選擇黄色的花→出示証拠 凶器のアレバストナイフ
●証物「記念寫真」追加、「凶器のアレバストナイフ」情報更新
●出示証拠 永世中立劇場
●証物「監視カメラの映像」追加
ビデオ鑑賞
●私の答えを示そう 午後5時23分
●調査手推車→「手押し車」追加
●追問第二句「あなたがたの假设によれば、私のマニは兇犯の共犯者なのだろうか?」→証言追加
●對新的証言出示証拠「假面マスク2世のメモ」→開始新的証言カーネイジのフタバイ2
●對最后一句「私がマニを殺すタイミング自体、ないのではないかな?」出示証拠「記念寫真」→進入下一乾証言
カーネイジのアリバイ3
●對最后一句「私が永世中立劇場から尸体を運ぶなど、出来るわけがない。」出示証拠 監視カメラの映像
●出示証拠 衣マニの尸体上发现的线索
●調査 手推車の血迹、進入下一乾証言
アレバスト大使館での行動
●對全部証言提出追問
●私の答えを示そう 左右対称
●出示証拠 ハバール側有水池の場所
●出示証拠「ハバールの火災」
●出示証拠「給水栓」
●出示証拠「ビック」
●出示証拠「凶器のアレバストナイフ」
●進入第5話后編3

調査トケイソウ拡大図
●調査「プランターの土穴」、「トケイソウ」
●私の答えを示そう 証品を見せる→出示証拠「かんざし」
●出示証拠 柱に壁壁上の十字弓、進入新的証言
凶器を越えた凶器2
●追問第二句「ここからボウガンで発射しても、像をくりつけただろくわけねえ。」→証言追加
●對新的証言出示証拠「ワイヤー」
●私の答えを示そう 圓運動
●出示証拠 天井上の風扇
●出示証拠「トケイソウ」
●出示証拠「アレバストのダイカ像」→開始調査
調査アレバストのダイカ像拡大図
●調査像の头部分
●調査 从雕像中掉出的东西
●証物「汚れの原板」追加
●私の答えを示そう「キリフダを使う?」或者「キリフダを使わない?」
●出示証拠 マニ右手の卡片
●調査卡片背面的血迹
●出示証拠 左胸の口袋部分
●出示証拠 中央左上の雕像(紅色面罩的部分)

●証物「カネイジの傷」追加
●進入第5話后編2

后編2

永世中立劇場 ロビ
●逆通「カネイジの焦り」、「マニの供けつくり」追加
●組合連携「改装工事」、「マニの供けつくり」
●私の答えを示そう どちらでもない
●出示証拠「ハバールナイフのツカ」
●証物「カンザシ」、「キリフダ」

●私の答えを示そう カネイジ→逆通「マニの焦りの動機」追加
●組合連携「カーネイジの焦り」、「マニの焦りの動機」
●調査宣傳用前庭的照片
調査照像拡大図
●調査 カネイジの花袋
●推理 選擇黄色的花→出示証拠 凶器のアレバストナイフ
●証物「記念寫真」追加、「凶器のアレバストナイフ」情報更新
●出示証拠 永世中立劇場
●証物「監視カメラの映像」追加
ビデオ鑑賞
●私の答えを示そう 午後5時23分
●調査手推車→「手押し車」追加
●追問第二句「あなたがたの假设によれば、私のマニは兇犯の共犯者なのだろうか?」→証言追加
●對新的証言出示証拠「假面マスク2世のメモ」→開始新的証言カーネイジのフタバイ2
●對最后一句「私がマニを殺すタイミング自体、ないのではないかな?」出示証拠「記念寫真」→進入下一乾証言
カーネイジのアリバイ3
●對最后一句「私が永世中立劇場から尸体を運ぶなど、出来るわけがない。」出示証拠 監視カメラの映像
●出示証拠 衣マニの尸体上发现的线索
●調査 手推車の血迹、進入下一乾証言
アレバスト大使館での行動
●對全部証言提出追問
●私の答えを示そう 左右対称
●出示証拠 ハバール側有水池の場所
●出示証拠「ハバールの火災」
●出示証拠「給水栓」
●出示証拠「ビック」
●出示証拠「凶器のアレバストナイフ」
●進入第5話后編3

后編3

●追問第四句「だが、ショの内容はおかしい。それが証明になるだろうか?」→証言追加
●對新的証言出示証拠「トノサマン・スピアー」
●私の答えを示そう 見た
●出示証拠「手押し車」
●逆通「日の丸とのさまんじゅう」、「とのさまんじゅう」、「手押し車の尸体」追加
●組合連携「どのさまんじゅう」、「手押し車の尸体」→逆通「どのさまんじゅうを取り出した?」追加
●組合連携「日の丸とのさまんじゅう」、「手押し車の尸体」→逆通「どのさまんじゅうを取り出した?」追加
●調査「どのさまんじゅう」的「日の丸」の部分
●出示証拠「カネイジ・オンレッド」
●出示証拠「カーネイジの傷」
●出示証拠「ヤタガラスのカギ」
●案情告破、全剧終

挥舞手中的指挥棒一起来战斗!

1 使用Wii的双节棍来操控游戏

游戏中发动魔法的方法很简单,首先往上拿起双节棍或者按下Z键之后,就会在游戏屏幕中出现魔法咏唱画面。接着就按下A键,并用Wii的遥控器在画面中画出想施展魔法的符文,再放下双节棍或者放开Z键即可发动魔法。要使出组合两种符文的魔法时,只要在魔法咏唱画面中连续画出两种符文即可。这时候画符文的顺序就很重要了,例如先画完风再画出的符文,跟先画完上再画风的符文,两种顺序的效果是完全不同的。此外,也可以在画面中连续画出两次相同的符文。咏唱魔法时,游戏并不会就此中断,仍然是处于进行状态的。咏唱中也可以使用Z键来取代拿起双节棍时的动作。如果将符文画得很完整、很漂亮,还会发动强力攻击,使效果提升等附加效果。

□文/大力

2 灵活运用各种独特部队的乐趣

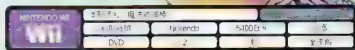
战斗中包含主角在内,最多可以派出四支部队攻击。每支部队都具有各式各样的特征。有的是攻击力高,适合在前线冲锋陷阵当盾牌。有的可以施展间接攻击,但是防御力很低,这样一来就只能站在后排进行支援。有的则擅长在水地形中移动和战斗的特性和部队,能出奇不意的袭击敌人。因为这些鲜明的特征而组成了独特个性的混合部队。在特殊地形的关卡,要针对敌人的特点派出有针对性的混合编队很重要。



灵活运用各种各样的魔法组合来战斗是本作最大乐趣。

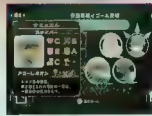
3 在危难关头依然需要从容应敌

本作可以说是为Wii量身打造的作品,从名字就可以看出。既然名为“指挥棒”,那么当然就是操控游戏了。由于战斗魔法是即时进行的,所以使用魔法向我方部队下达指示时必须迅速完成。要在短时间内为为数众多的魔法当中选择使用的魔法,在画面中直接画符文显然是最为有效率和简洁的了。另外,在采用能够直接指向特定地点的Wii遥控器下,就算符文画的不太标准,游戏依然能够识别,这点令人感到非常欣慰。比如在战斗中局势很紧张时,或者陷入危机时,就算符文画的不标准也没关系,魔法同样能够在关键时刻发动。而在时间紧迫的时候用符文将符文画出来,就会发动强力一击,追加附加效果,提升魔法的威力。这样一来危机时能够有应急的处理方式,平常则可以用确切的操作达成想要的效果,基本不会出现那种因为判定严格而丧失弹性,经常出现误操作的情况。



6 “魔力闸门”是战斗重要环节

“魔力闸门”是拟定战术上的重要要素。在运用上位符文的游戏中,“魔力闸门”上的攻防战会显得尤为重要。也因为“魔力闸门”如此地重要,当拿到“魔力闸门”并且能够使用强大魔法时的爽快感也就无与伦比。“魔力闸门”是游戏后期战场上的核心争夺点,争夺的战略性与爽快感,在玩家实际体验过后,对游戏动力一定倍受鼓舞。



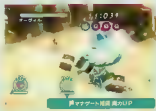
7 慎重选择参与战斗的同伴们

本作在进入战斗之前,请确认敌方部队的配置与地形特性等条件,再选择参与战斗的我方部队。我方的能力依据每支部队的不同,会有各式各样的类型。因应各关卡的特征来分配部队来灵活运用。在选择部队,并让部队参与战斗的界面中,会显示出战部队的能力以供参考,这个设计很贴心。在战斗中,玩家要在瞬间判断出何时时刻保持不断变化的战况,并同时指挥两军,在向同伴下达指示时,首先要按下A键和B键选择想下达指令的部队,再指定移动场所。如此一来该部队就会进行移动、战斗、破坏障碍物、占领据点等行动。

8 在外传享受到每位贤者的故事

本作除了故事模式之外,还达成特定条件后,就会出现以主角以外的魔法运用部队的“外传”模式。外传由许多关卡所构成,如果把所有的外传合在一起,在故事上也会相当庞大的份量。另外当然也会有一点魔法使,贤者的外传。

四大贤者在游戏正正规剧情中没有给予剧情描写,在外传中可以了解到他们的故事。



9 四大魔法组合的具体实例解读

虽然在用Wii的遥控器画符文时基本是单独使用,不过要是组合两种符文,就会让效果更为提升。这种情况下,将由一开始书写的符文来决定魔法属性。例如画一个风之符文后,就会形成往前方吹风的风属性魔法。而在这个风之符文上再组合一个符文时,就会变化成具有第二个符文属性攻击魔法。比如再加上一个同样属性的符文,那么攻击范围就会变得更广。不想让敌人靠近同伴或特定地点时,会是很有效的魔法。如果加上的是火之符文那么就能发动“灼热呼吸”,不只是威力强劲,还能连续攻击好几段,因此能重创敌人。如果加上的是水之符文那么就能发动“漫天飞沙”,这种魔法不只是能对敌人发动攻击,还有一定几率附带石化攻击,封住敌人的行动。如果加上的是水之符文那么就能发动“倾泻洪流”,这种魔法会将命中的敌人向后推,降低敌人进军的速度。所以熟悉各种魔法的搭配效果也是非常需要的。

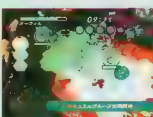
4 组合符文所衍生的战略要素

本作中最基本的符文种类分为风、土、火、水四大种类,各自设计有基本符文及上位符文。使用上位符文施展魔法,以及组合使用两种基本符文时,必须占领称为“魔力闸门”的据点。要确保敌人在战场各处的“魔力闸门”是非常重要的战斗要素之一。还有如何击退阻碍魔力闸门而进入的敌人,也将会是战斗的主要争夺点。能够确保“魔力闸门”的使用权,就是掌握了本作战斗的主动权。所以在游戏初期,要多考虑怪物去夺取敌人的和中立的“魔力闸门”,借此增加自身的攻击输出源。

5 不同寻常的计分赛与特殊战斗

通过关卡后,会在结算画面面对计分赛给予评价。评价的种和物品共有金、银、铜3种。只要在单场故事中通过一定关卡,就可以在“计分赛”这个模式随时再度挑战。此外,获得一定数量的金色勋章后,在计分赛模式中就会追加被称为“特殊战斗”的隐藏关卡。

其实隐藏关卡才是本作真正值得挑战的关卡,里面敌人的配置比普通关卡更难。



挑战关卡战斗会更加刺激。

10 分别运用三种部队十分重要!

本作在战斗初期最多能包括主角在内的4支部队出场。主角身为“魔法使”，在所有战斗中都要派出。除此以外的出击部队要从“护卫战士”或“怪物当主”中进行选择。而能够使用的部队上跟也会随着战事的进展而逐渐增加。魔法使共有13种，是部队的指挥官，最多能率领3支部队进行作战。是能够使用魔法的角色。虽然无法使用武器攻击，但能够使用各式各样的魔法。魔法使在攻击、回复、辅助等方面，几乎都能以魔法来完成所有的工作。护卫战士共有16种，使用剑与弓等武器与敌人进行直接交战。不能使用魔法，手下拥有4支队伍，为“军团”的人工造物。在与敌人反复交战或是体力有所减少的时候，会暂时提升对敌人的伤害输出。怪物则是本作中种类最多、最低级的角色，共有42种。能够占领使用高威力魔法所必须的“魔法阵”。



只有将 兵和配置起来战斗了，才能百发百中。

11 熟练掌握魔法是胜利的关键

本作里共有超过100种以上的魔法组合。或许会有玩家觉得，这么多魔法，根本没办法学会并记住各种和符文魔法的组合方式。如果想要完全掌握全部的魔法搭配，确实是很需要花些工夫。不过魔法的组合是有可能掌握的。只不过游戏中也有在着地不中合规则的魔法组合。这些魔法都能使用在“魔法图鉴”中查看到。实际上在玩完玩过游戏之后，甚至会让你觉得查看“魔法图鉴”也是 和很有趣的行为。这也是游戏的一个重要的环节。完成“魔法图鉴”是本作中一个很有成就感的要素。玩家必须反复来尝试各种使用过的魔法组合，并不断地开打“魔法图鉴”上所列载的未知魔法，以记住所有的魔法组合。这是 和玩家和游戏对主角 起成长的感觉。可以说本作的情节所在。因为魔法都具有各种特征，不会被熟练掌握后就被遗忘的魔法，图鉴中的组合方式也要牢记。



全部四种魔法组合大图鉴 览!

编号	符文	名称	效果
001	风1	吹きつける風	指定范围内吹起沙尘
002	火1	ちりちり火	在指定位置发出火花
003	水1	ぬるぬる水	指定位置发出水流
004	水1	清流の泉	在指定位置发出 泉水 的泉
005	风2	旋風の刃	在指定范围内发出旋风刃
006	火2	炎の炎	指定范围内发出大火
007	水2	濁流の渦	指定范围内发出浊流
008	风1+风1	暴風の息吹	发出强大的旋风
009	火1+火1	炎の炎	发出强大的火焰
010	水1+水1	水の渦	发出强大的水流
011	风1+火1	雷の雷	发出强大的雷电
012	火1+水1	雷の雷	发出强大的雷电
013	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
014	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
015	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
016	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
017	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
018	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
019	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
020	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
021	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
022	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
023	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
024	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
025	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
026	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
027	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
028	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
029	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
030	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
031	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
032	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
033	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
034	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
035	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
036	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
037	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
038	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
039	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
040	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
041	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
042	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
043	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
044	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
045	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
046	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
047	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
048	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
049	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
050	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
051	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
052	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
053	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
054	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
055	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
056	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
057	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
058	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
059	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
060	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
061	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
062	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
063	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
064	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
065	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
066	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
067	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
068	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
069	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
070	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
071	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
072	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
073	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
074	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
075	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
076	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
077	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
078	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
079	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
080	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
081	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
082	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
083	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
084	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
085	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
086	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
087	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
088	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
089	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
090	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
091	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
092	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
093	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
094	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
095	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
096	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
097	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
098	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
099	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
100	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
101	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
102	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
103	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
104	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电
105	风1+火2	雷の雷	发出强大的雷电
106	火1+水2	雷の雷	发出强大的雷电

编号	符文	名称	效果
054	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
055	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
056	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
057	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
058	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
059	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
060	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
061	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
062	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
063	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
064	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
065	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
066	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
067	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
068	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
069	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
070	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
071	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
072	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
073	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
074	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
075	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
076	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
077	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
078	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
079	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
080	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
081	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
082	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
083	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
084	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
085	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
086	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
087	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
088	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
089	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
090	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
091	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
092	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
093	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
094	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
095	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
096	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
097	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
098	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
099	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
100	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
101	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
102	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
103	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流
104	风2+风2	旋風の刃	指定范围内发出旋风刃
105	火2+火2	炎の炎	指定范围内发出大火
106	水2+水2	水の渦	指定范围内发出浊流

游戏基本操作方法说明

左摇杆	移动	A键	初探
右摇杆	转动视角, 按下为放大视角	Y键	重攻击, 配合C键为特殊攻击
方向键	快速转身	A键	潜, 自动攻击的回避, 配合动作判定
LB	配合右摇杆使用为翻滚	B键	轻攻击, 悬停时按为冲刺, 空中时按为特殊攻击, 破盾攻击
LT	发射武器弹药	START	打开菜单
RB	切换武器	BACK	返回
RT	射击, 攻击		

灵活运用你万能的机器手臂

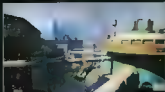
初的PC版中, 斯嘉塞左手的机器手臂就是游戏的核心, 这次更是有所变化, 游戏中大量的操作都需要用到它。虽然最开始的时候可能很难掌握, 不过经过大量练习 (以及死亡) 后就会熟练掌握所在, 下面介绍它的一些常用技巧。

攀爬跳跃

SYSTEM.1

这个是最常用的技能了, 接近墙壁后钩爪的准心会变成红色, 这时按A就可以抓住墙壁, 之后按A可以缩短钩爪挂上去, 再按A就可以跳向高处。利用这个技巧, 斯嘉塞可以在没有任何平台的高楼、峭壁上不断攀爬跳跃前进。

本作中从高处落下不会摔死, 但要注意的是一旦落水就要立刻抓住岸边的建筑然后跳出来, 否则屏幕正下方紫色的氧气槽会马上消耗掉, 并导致你直接死亡。还有, 游戏中某些特殊区域进入后会遭受辐射, 此时画面上会出现黄色的警告标记, 如果没有马上离开的话也会很快就被辐射毁灭。



游戏中有大量建筑需要用到机械臂。

飞荡

SYSTEM.2

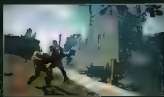
抓住横杆、钢索之类的东西就可以飞荡。按住LT抓住横杆以后不要松手, 用左摇杆可以让斯嘉塞前后晃动, 如此一来即可跳得更高, 不过3次以上就没有加成效果了, 按A可以收起绳索, 按B可以放长绳索, 再按方向的下或上就可以飞荡了。荡向前方的时候会看到有段时间会出现一个红色的图标, 此时要及时松开LT, 主角会荡出很远, 在需要连续飞荡的场景一般不是荡得太快, 抓住下一个目标后先确认之后的目标再继续荡, 否则很容易出现失误。



常用攻击

SYSTEM.3

与敌人接近到一定距离后, 钩爪的准星就会变成红色, 此时按LT就可以抓住敌人, 之后可以衍生出多种攻击方式。首先是飞踢, 按住LT抓住敌人后再按A可以飞踢敌人, 初期机械, 速度很快为范围技, 杀伤力一般。敌人倒地, 按住LT抓住敌人后按Y甩起敌人, 再按B可以将敌人抛起砸地, 杀伤力的同时还可以大面积震地砸死其他敌人, 杀伤力极大并且尸体也可以抓。抛物攻击, 按住LT抓住石头、汽车等物品后按Y甩起, 再按B砸向敌人, 空中飞踢, 按住LT抓住敌人后按Y甩起敌人, 再按A飞踢敌人, 一击杀。拉近敌人, 按住LT抓住敌人后按B把敌人拉近, 再按Y攻击。



BIONIC

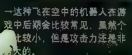
COMMANDO

中文名称



种类丰富的其余攻击技巧

必杀攻击：屏幕下方的怒槽满了后按Y+B主角会发出范围强力必杀，杂兵直接被机器人掉大量血，如果用爪子抓住机器人弱点后再放这招可以直接杀。



斯宾塞的武器是斯宾塞的王牌。但是游戏中也提供了不少特殊武器,利用它们可以使你更加轻松。斯宾塞可以同时携带3种热兵器,包括普通机枪、手雷、一种特殊武器。地上黄色的弹药罐可以补充机枪子弹,蓝色的弹药罐可以补充手雷,红色的弹药罐可以补充特殊武器的子弹。

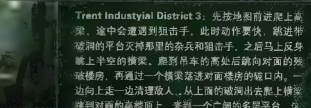
成 π 型晶体管RT变例 如果 π 中自标身!出现在 π 这样的准星,那就必

Ascension City Downtown 1: 故事的开始，曾经拯救过世界的斯宾塞却被怀疑还遭受无妄之灾，如果不是因为恐怖分子的突然袭击，恐怕他已经成为枪下亡魂。曾经被自己救过一命的升也是一脸公式化

Ascension City Downtown 5: 从这里开始，游戏的难度开始逐渐加大。进入一个比较破的大楼里，上到顶部后在门口学会硬地的技能——从

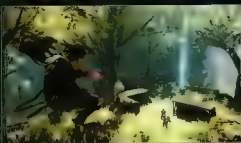
以利用建筑物的阴影和路中间的车辆
驶离跑道前进。之后需要利用右侧
的电线落到右边。然后爬上右侧的大
楼。之后一直在这一系列建筑物的天

Trent Industrial District 2: 进入仓库后学会抛物攻击(先按Y键将物品扔至半空,按A键跳起后B键击飞),之后可以利用地上的叉车以及箱子之类的物品将有裂缝的墙壁砸开前进,沿途敌人虽然不少不过正好用来练习此招,最后又有一个机器人,随便怎么解决它吧,都是老对手了。



Trent Industrial District 3: 先按地图前进爬上高梁。途中会遭遇到狙击手，此时动作要快，躲进带破洞的平台灭掉那里的杂兵和狙击手。之后马上反身跳上半空的横梁。跑到吊车的高处后就向对面的独破楼房。再通过一个横梁荡进对面楼房的缺口内。一路向上走到一边清理敌人。从上面的破洞出去爬上横梁。跳对面向的楼顶面上。来到一个广阔的屋顶平台。

拥有一个终端机。先消灭上层的敌人，之后会出现2个飞行器机器人，可以直接用初始那把枪瞄准了打，也可以让它的机枪对其进行射。注意终端机的炮台，利用侧挂形场地一周旋一圈作战。离它近的时候就可以去换T可以拘住它，再按A飞圈，跳出后破解终端机，利用气球飞进前进。



Trent Industrial District 4: 进入楼房后建议不要急，逐渐清理敌人，出来后有一个飞行器机器人，向前破掉一台终端机后躲空中气球飞。利用气球进入一长串的隧道，中途要经过几个水中的大木，最后到达目的地发生剧情，之后跳进下面的大木洞。

Figure 1: 这处的场景还是非常爽快，虽然是在山洞中但是非常奢侈，可以随心所欲的在画面尽情飞跃，非常爽快，没有什么要注意的。在终点得到抓东西人的磁力技能（按LT勾住目标，Y键跳起再用B键打飞），用这招砸开有裂缝的石壁即可打开道路。

Figure 2: 沿着目的地一路向前，中途会再次遇到飞行器机器人，正好拿这处训练场学到的技能，拿石头抛掷之，轻松搞定这家伙，最后终于回到了地面。

Ascension City Downtown 7: 重新回到废墟中的城市，出来后看到已经断裂为几层的高架路，这里有两个飞行器机器人，利用地形与其周旋。建议利用周围的地形躲到高处，之后就可以轻松将其拘住，再用A键飞圈踢之，当然，抛石头的方法仍然有效，不过建议先用飞圈踢一个后再接，毕竟抛石头需要一定的发动时间。之后再清理掉杂兵破解终端机，进入房间即可。

Ascension City Downtown 8: 进入隧道之中，这里的光线较为昏暗，而且场景比较狭小，又多是直线地形，所以不要冲得太快。这里开始出现类似大猩猩的机器人，其攻击方式主要是冲过来砸地，近身攻击以及射出，相对而言还是近身的几招威力更大。由于该动作比撞墙机器人敏捷不少，因此想要躲到背后抓弱点的打法难度会提高不少。建议利用隧道里的石头和小车子挡它，倒地后还能进行追击。

攻击，习惯了之后就还好办了。
FSA Avenue: 重回大街，途中敌人数量比较多，而且还会经常空投一些杂兵下来增援，途中还有两只大猩猩型机器人，打法同上一样，建议先集中解决掉一只，多跑动躲闪。只要有耐心，还是不难的，之后顺着摩天大楼往上爬。

The Buraq: 终于迎来了本作第一场正儿八经的BOSS战，对手是一架武装直升机，最开始平台4个角的高台会不断的提供火箭炮，拿到后再跳回开始的平台进行战斗，按右摇杆瞄准直升机，直升机身上出现特殊的黄色光晕后就准备与其交战，这样直升机的准星会发红表示已成功锁定，按RT发射就可以打中直升机，后来再瞄准时会出现3个黄色准星，此时需要一直台台后再次发射才行，一次攻击后直升机就会切换到第二攻击模式，除了拉开距离攻击你之外还会召唤出2个飞行器机器人，此时就得利用周围的地形慢慢周旋了，解决掉飞行器机器人后，直升机就会飞过来，老办法嘛，终于获胜。

Figure 3: 又来到地摊之上，中途没多会遇到一个大猩猩机器人，这次是红色版的，打法没有多大区别，逃出后可以用抛T+Y的必杀攻击能力，这招需要积攒满了才能使用，威力强大。

Saints End Station: 从地洞出来后是个残破的车站，消灭一堆杂兵后破解终端机，之后再用气球飞进穿越峡谷。

Figure 4: 山脚对面有很多杂兵，为了节约子弹，建议抓住周围堆上的箱子扔过去砸死他们，破解掉一台终端机后需要解决一个飞行器机器人，之后需要往山顶走，再次用气球飞进落着前进。

Ascension City Park 1: 从山洞出来后进入一片茂密的丛林，一路前进，在断裂的高架公路前会看到敌人，此时需要先解决掉身边几个小岛的杂兵，之后几个大猩猩机器人出现，当它们聚在一起时利用必杀技攻击最为有效，之后进入刚才被封锁的电门。
Avenue of Heroes: 一条通道，终点是维修的雕像王室雕像。

Ascension City Park 2: 进入公园大门，需要穿过荆棘路前进，杂兵多，破解终端机，最后需要干掉几个大猩猩机器人。

Ascension City Garden: 刚进入花园就会被狙击手瞄准，没必要浪费时间去杀他们，直接躲开他们向左走即可，之后会遇到拿着巨大射线枪的机器人，而它还有装备有飞空滑板，其射线枪威力非常大，不过动作比较慢，建议抓东西砸它，这样可以将射线枪线砸落下来，此时跑过去用枪线砸它，最

后还要再同时对付这只神秘射线枪机器人，好在周围石头很多，“弹药”充足，打的时候要更多角度，优先解决掉一只，有机会就使用必杀技。

Ascension City Park 3: 一开始又是一堆狙击手在瞄准你，不过从红色的地形相对还算安全，先向左走去露台上标记的蓝色及形号点可以得到狙击枪，之后可以爬上高处用狙击枪解决掉部分狙击手，如此威胁程度会低许多。来到顶端，这里得先消灭杂兵再破解终端机，之后会来到一条小溪附近，同样需要消灭杂兵后破解终端机，之后需要利用浮在空中的气球飞进穿越大峡谷，这一段的景色不错，
Ascension City Park 4: 一路前进看见绿树红墙，来到图书馆。

Federal Archives: 这处场景敌人数量非常众多，会一批一批的不断空投下来，建议利用图书馆的环境和书架掩护与他们慢慢周旋，一是有一些特殊武器，不过建议还是别太浪费弹药，多利用场景中的物品和补给的武器消灭敌人，金剑第一大批敌人后补给弹药，在2组会遇到一小群飞行器机器人，看上去很麻烦，其实只要瞄准第一类就能全灭之，之后又是一大批敌人出现，若办法慢慢周旋，再次全灭后又发光的屏幕激活之，发生剧情。



The Mohola: 仍然不断前进，最后是与BOSS机械巨龙的战斗，地上有特殊武器可出，此战分为2个阶段，第1阶段机械巨龙会站出地面呼吸，或是落地地面准备攻击的时候也是我们进攻的良机，建议用榴弹枪或火箭枪瞄准它头部中心亮起的红点猛打，可以中断它的攻击并使其再次落地，如此反复几次后它就会倒在地上动弹不得，此时需要快速跑过去，用机甲手抓住它头部的弱点，此时它会将你扔到天上，没关系，正好用Y键的砸地重击对其进行有效杀伤，之后进入第2阶段，除了之前两招之外，还多出一招可以发出地面冲波的攻击方式，此招威力非常强大，不过这招前兆明显，它会有高高起且带重音，第一次是单发，可以轻松跳起躲避，之后的连续就需要考验一下反应力了，打法类似，仍然躲开等其准备再次发射时给予重创，最后它会再次单发，想办法再处理一次后即可获胜。

Port Andersen 1: 又是一条漫长的隧道，这里的敌人比较多，一旦遭遇太多杂兵也会非常危险，不可掉以轻心，建议利用抛物攻击和机器人敌人攻击慢慢推进，之后还会出现机器人，打杂用吧。

Port Andersen 2: 在无限大海上的游戏，虽然难度不小，但是打起来还是颇为过瘾的，首先需要根据地图飞进有破洞的工作室内，杀死这里的杂兵，墙上有不少东西可以用来砸火，之后需要从这个空间另一边的破洞飞出去，之后会出现新的敌人，这种机器人会在空中并发波动来攻击你，这玩意儿杀伤力很大，被上两下准推，它们准备发波时得先蓄力，这时可以用枪线攻击就能打断它们发波了，之后再慢慢慢慢，等其露出弱点时猛击，之后即可干掉它们，当然，除了发波这种威力最大的攻击之外，这种机器人同样还会射击，冲撞和近身攻击。



击这些常见手段。建议不要与其近身战。此处可以考虑回到刚才的工作间。这里可以补充弹药。由于这种机器人的数量比较多，所以弹药也是得节省着用的。必杀技的杀伤力巨大，很有用。干掉所有这种机器人需要继续按照地图的指示前进。来到一个巨大的防空炮前。此时需要先关掉所有杂兵。之后用机器手臂弹出防空炮的闪亮面板，继续前进到第2个防空炮前，打法同上。

Port Anderson 3: 一开始需要在海上的众多平台间不断飞跃，非常爽快。听着斯宾塞兴奋的嚎叫，很有代入感。之后会遇到一个飞行器机器人以及数名狙击手的埋伏。建议优先获取狙击枪干掉狙击手再对付飞行器机器人。继续前进，有2个大猩猩机器人拦截。只有关它们先解决掉才能进入被封锁的电梯。接下来破掉一台终端机后利用气球飞离前进。之后再次遇到狙击手的埋伏。此时与他们组合的是会发波的机器人，此战难度较高，小心应付吧。最后一路前进，桥上会有不少杂兵需要消灭。最后飞上天桥后进入剧情。

Buraq Armada: 开始后需要爬上最前端的直升机。首先用机器手臂将直升机控制得闪亮的面板然后按掉它。再拘住这个地方就可以操控直升机飞行了。屏幕中出现的飞行提示是要你按住方向飞向前面的直升机。飞过去以后可以跳起或者爬上前面的直升机。中途还会有乘坐飞行器飞行的敌人攻击你，弹药足够的说将它们打下来吧。不管也可以，爬上最前面的直升机后进入剧情。

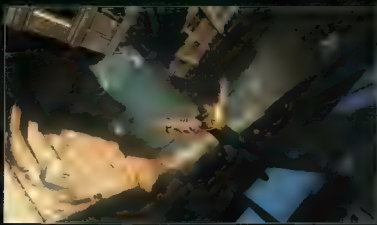
Ash City: 从直升机上下来后回到地面，爬上高山回到城市中。这里很简单。干掉杂兵后爬上巨大的红色升降梯即可。

The Constructor: 本部分的战斗较长，打起来会比较辛苦。最好持久战的准备吧。敌人数量众多，而且机器人也有不少。好在能补给一些特殊武器。注意带电的敌机是不上去的。首先得破坏掉3个操作台。这些操作台附近会有大量杂兵。还有机器人守护。建议在离处先消灭会发波的机器人。然后先站在高处有大量的消灭发波的杂兵后再去清除。全灭操作台附近的敌人后进入闪亮的面板按掉即可破坏操作台。

将3个操作台都破坏掉后是与机器将军的BOSS战。它有5种攻击方式：近身手臂重击、跳起砸地冲击波、冲刺、硬直后的护体攻击，以及第2阶段的呼噜蜂群机器人攻击。开始建议远离他并用地毯轰炸他弧形跑动。如此即可不必担心他的手臂重击了。注意当看见他身体闪光时要迅速按B来闪避一下。此时有两种情况——第一种情况如果他出的是跳起砸地冲击波攻击那么躲开后要马上跳一下就可以躲开冲击波。之后就可以趁其落地硬直的时间迅速对准他背部的弱点钩住并按A发动飞踢给予其重创。第二种情况是如果B体闪光后发动的是冲刺攻击，那么躲开后不用跳，而是可以直接对准其后背弱点飞踢即可。由于这两种攻击方式的第一步是一样的。所以关键是在其作出第二步攻击前的瞬间作出正确的反应。万一错过时机也不要紧，则再试图再试。否则就会反被击。连续1到数次后，机器将军就会召唤出大量的蜂群机器人。这玩意儿是杀不完的。所以不要浪费子弹和精力在它们身上。一定要注意多用炮过掉掉。其余打法它们依旧。此战难度较高，需要耐心和足够的操作技巧。最后可以获得胜利。

The Vault: 前进不需要干掉2个大猩猩机器人，之后还有大量的杂兵。敌人火力很猛。千万别愣愣。不然的话就会被干掉。好在有补给站不少。慢慢清理敌人前进吧。一定要有耐心。到达长廊后又是大量的杂兵需要对付。同时可以获得许多补给。

品。别急。慢慢打。
The Final Battle: 最后的BOSS战了，剧情后有QTE出现。此时需要按照屏幕上的提示进行操作。斯宾塞会指挥机器人的翅膀。之后看见前面的机器人出现红星星就要立即按L键住它。它带你飞行一会儿后屏幕会出现按A的提示。按后就可以跳到它身上然后QTE解决掉它们了。这段



QTE的战斗还是蛮爽的。双方都是各使解数。挺有看头的。最后终于逼上了最后BOSS。没啥可说的了。主要是QTE的战斗。游戏的结尾挺有意思。用上眼睛将下去的斯宾塞……希望我们还能再次看到他。

COMMANDO 难度生存心得体会

CAPCOM的《生化危机》系列多半是放在FC上，当时主角斯宾塞的绝大部分行动都是靠机器手臂来完成。是一款连跳跃都没有的另类游戏，而真正让这款游戏以及可以前往不同区域获得众多隐藏道具的设定都是其特色。当然，最大的“特色”就是高难度了。去年该作又以“HD版”的形式复刻在了XBOX360上。这次则是全新的操作。难度方面依然继承了系列一贯的特色，即使是普通难度也足够让普通玩家死个几回。

实话来讲，本作最开始的时候比较难以上手。特别是机器手臂的多步使用技巧。刚开始玩的时候会不太习惯。只有玩了N久之后才能逐渐熟练起来。普通难度已经如此。就更别提HARD难度了。以最高难度的COMMANDO难度了。对大部分玩家而言不推荐一开始就玩高难度。不然你得到的痛苦将远大于快乐……不过，该难度也并非难到逆天。以下是该难度通关的一些小窍门心得，希望对大家有帮助吧。

首先是最基本的攻击问题。虽然游戏没有明说，但是可以感觉到从没有默认的伤害区别对待的。例如你射中敌人的头部和射中敌人身体的伤害明显有区别。而且能离敌近杀伤力越大，离得越远则杀伤力明显减小。同理，敌人对你的伤害也是这个道理。根据这个规律，可以为节省弹药和规避风险的选择提供依据。

COMMANDO难度下即使是最低等的小兵，给他连续命中数枪都有可能让你挂掉。而稍微高一点站的小兵，例如使用机枪或是发射电浆弹的，打穿了的话基本一发就能让你空血；而且进入濒死状态时主动行动是明显迟缓的。此时必须撤离，再找一下

就会马上挂掉了。所以战斗时一定要多采取游击战。切不可冒进。多利用掩体进行周旋。也可以以之为己的体力回复争取时间。

需要特别提到的是关于敌人的狙击手。刚开始遭遇敌人大量狙击手的那个场景。在COMMANDO难度下简直就是让人痛不欲生……运气不好一枪直接挂掉。即使没挂，因为中枪后的迟滞效果也有可能被再补上一枪。在没有狙击枪的情况下，不建议直接与敌人的狙击手对抗。看好其狙击区域，利用间隙和平台掩护才是安全度过的办法。

而那些大型的机器人，虽然种类多样，但打起来都有套路可寻。关键是多周旋，不要被其打中了一——被打中和被打实是两个概念。被打中可能只是受伤死不了。被打实了的话则基本就是挂掉了。

关于武器的问题。由于前期机器手臂的攻击技能有限，所以偏重于依靠武器进行攻击。此时需要注意节省弹药。等到中后期学会强力机器手臂攻击技能后，就可以更多地依赖于这个而不是武器了。但是枪械的配枪战斗仍然非常重要。例如对空性。特殊武器的特殊用途。以及手雷的超大杀伤力等等。配合的好说的话可以大幅提升难度。

利用机器手臂的飞踢功能是需要反复练习才能熟练掌握的。可能有人会觉得空中连踢时那一刹那很特别。但其实有个秘诀，那就是你从一个横杆飞过去一个横杆的过程中，并不需要等待蓝色光点的闪现。其实你只要一直按L就会自动抓住它。还有，在利用空中的气球飞离前进时，建议使用连射的地方。

至于跑动技能。个人认为实用性实在是有限。因为跑动速度和自身移动时的动作比较慢。很多时候容易被攻击。所以不建议以之作常规动作。BOSS战方面，其实整个游戏流程中一共也就只有四个真正的BOSS需要面对。这几场战斗其实只要摸清其规律和攻击套路后并不算太难。因为是在最高难度下。其实杀伤效果已经差不多了……反而是要些大量狙击手和其他兵种配合的场景更容易死亡。

GAME SOFTWARE 09.12 英雄人行动 61

期末烤场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪。解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查,你想问小编什么问题(只要是全体小编都可以回答的),我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你互动,同样有小礼品赠送。来参与吧,现在小编们是学生,读者大人是老师是考官,提出你的问题,小编会认真作答,并给我们的答案进行评价,在这里把我们好好的烤上一烤。 □奥楠/能量块

本期问题:本届E3的感受是?

本期问题策划:能量块



拍肩、劈腿、合金装备 BY:北斗

这届E3虽然没有特别重磅的新闻爆料,不过可说的事情还是不少,例如小岛的拍肩。

其实MGS系列登陆XBOX360平台,至少在北斗个人看来,其实早已是意料之中的形式,关键是何时、以何种形式推出。之前的估计是等MGS4暂时不动的移植到360上或是以“加强版”的形式推出,实在是没想到会是一款全新的作品。《合金装备 崛起》以雷电为主角,虽然具体的内容、系统、发售日等情报完全还是一无所知,也算得上是颇具诚意了。

最为难能可贵的是,小岛好算是真正守住了自己“合金装备4的PS3独占”诺言。其实第一眼看KONAMI去年的财务报表,要不是MGS4全球销量四百多万份的佳绩,科社绝对会笑得很难看。也正因此,小岛和MGS中



流砥柱的作用就更加凸显出来,所以才有小岛再次全盘洗手而不能、MGS完结篇而不完的情况。MGS需要小岛, MGS迷们需要小岛, KONAAMI更需要小岛。

当然,《合金装备 崛起》并非是360独占,而是360、PS3跨平台作品。既便如此,对微软和360玩家们而言也已经非常满足了,咱不会吝心。



SONY这次可是拼了老命了! BY:七曜

6月3日凌晨,坚持没睡觉等到2点在网上看索尼发布会的视屏直播。我是KOEI无双粉,并非主机粉,对我来说哪款平台上有无双新作,我就支持。之前的任天堂发布会上没有《战国无双3》的新消息,虽然预料到了,不过还是有那么一点的失落。2点索尼发布会从“PSP GO”正式公布后,可以说对我有了刺激,毕竟掌机版的无双还是得指望PSP啊!如果出无双新作的同捆限定版,一定会买一个。毕竟之前推出《真·三国无双 联合攻击》时没买psp3000的同捆版,这次如果再有机会一定不能错过!

在之后的MGS新作、FF13、FF14也都让人感觉到,这已经是索尼目前能够拿出一个最强的软件阵容了。最让人感动的是发布会最后的10分钟,《最后的守护者》、《GT5》和《战神3》一齐登场,个人觉得这次索尼真是把老底都掏出来了。估计除了预留给TGS 2009的几个日式大作外,已经倾巢而出了。个人在观看了索尼的发布会后,觉得这次索尼已经很难办了,如果非要挑点毛病的话,那就是没有公布《真·三国无双5 猛将传》,哈哈!不过koei今年下半年无双新作还未公布,所以我安心等待!



索饭的一次标志性胜利 BY:风林

这个标题肯定得罪人了,不过这不是侮辱说的,我只是替平井一夫说出他最想说的而已,再声明不是说他,只是SONY部分的的确给我带来了更多惊喜,尤其是上田文人的(最后的守护者)、山内一典的(GT赛车5)以及顽皮狗的(神秘海域2),让本平十足感受到了震撼。《战神3》本身是无须怀疑的佳作。SONY成功的传达出了PS3和PSP在软件方面的充实以及大作群的强大。当然,PS3确实也到了发力的时候,而她的朋友们也适时的给予了支持,《FF14在线》、《合金崛起》和平行者》等都带来了惊喜。这才是SONY发布会应该有的表现。微软那边也不差,微软表现的热点多集中在传说的验证上,当然,让我这HALO饭非常开心的自然是两部作品的公开。不过360软件阵容大多可以在年内玩到,倒是比PS3那边好一些。

任天堂方面则跟去年差不多,惊喜不大,或许这是胜利者才有资格摆的谱。但是,创新——这个任天堂常常挂在嘴边的词,在本届E3上却感受不到。我可能真是老了。



两家火并,一家看戏 BY:翅翔

拍肩,拍肩,还用说吗,这次E3印象最深的就是小岛从数人身后闪过的那一刹那,小岛拍肩,这个之前说想了无数次的“可能”,一刹那变成了“已经”,实在是太神奇了!去年和田洋一拍肩的一幕会发生在小岛身上,必须感受微软的强大。还有那个无数的未来系体感,初看还以为为我飞到了10年后的世界,原来所谓高科技就是这样的,Wii真的可以回家抱孩子了。《求生之路2》的公布很意外,竟然如此之快,心暖啊心暖。

SONY那边,基本都是意料之中的东西,MMO的FF14到是很让人吃惊,13还在胎里14居然就拿了头彩,估计也就SE能干出这种事,船长、ICO、战神、GT这些都是已经知道的,要说爆料,也就是PSP GO了,不过被之前泄露的消息冲淡了。至于任天堂,对不起我实在找不出什么可说的。

要给力点三家打打,微软我给10分,SONY给8分,任天堂给3分,很客观,真的很客观,一句话,微软索尼都是好样的。



↑《求生之路2》实在是太期待了!



无人拍肩的孤高王者 BY:猴子

最近“拍肩粉”似乎成为了业界合作的一种标志了,不论是谁,只要是大人物,上台了拍肩就成了A社与B社一条裤子的标志。与微软和索尼的发布会相比,任天堂没有拍任何人的肩膀,在发表会上也没有太多爆料爆出。因此一些人就欢喜若狂地认为任天堂的好日子终于快到头了。对于这种观点我觉得实在没有什么好说的。首先说说拍肩的含义是什么,说得宽一点叫示好,说得窄一点叫讨好,总的说来职位一件事,利益。为了获得共同的利益,以前曾经不相往来的人也可以立刻变得亲密无间。但是拍肩这样的情况只发生在有求于人的时候,任天堂现在并不指着第三方为自己赚大钱,因此根本就没有拍肩的必要。而且它也不需要别人来拍自己的肩,有什么问题直接就可以,能做就做,不能做就算,何必非得勾肩搭背不可呢?



话又说回来,任天堂在最近几年来一直维持成功者的姿态,但是缺乏新作也成为大家所担心的问题。不过目前无论马里奥还是塞尔达都有续篇准备,玩家们至少可以相信这些作品的质量。

06月下
绝赞发售中!!

定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

内容超长,180分钟!
精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 E3新作视频

最终幻想14 (PS3)/战神3 (PS3)/神秘海域2 (PS3)/合金装备 和平行者 (PSP)/忍者龙剑传 西格玛2 (PS3)/猎天使魔女 (PS3/360)/R.U.S.E (PS3/360)/天诛3 (PSP)/但丁神曲 (多平台)/忍者神龟 (多平台)/质量效应2 (360)/铁拳6 (多平台)/蝙蝠侠 阿卡姆疯人院 (PS3/360)/侠盗猎车4 (360)/失落星球2 (PS3/360)/忍者神龟 (Xbox LIVE)/使命召唤 现代战争2 (PS3/360)/异形前传 (PS3/360)/光环3 OODT (360)/更多精彩详见盒内.....

火线点评 点评时下流行游戏软件

终结者4 (多平台)/《希魔复活》(360)
中途岛战役 血战太平洋 (PS3/360)

恶搞频道 奇思妙想大集合

FC《成龙踢馆》X完结篇,最新视频

怀旧达人影像 国内外高手挑战录像

FC《松鼠大作战》一控二,最速通关!

游戏天下事 小沛评论时下游戏话题

如何看待日式RPG游戏的没落?

日本青年玩家真的对游戏没爱了?

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛

09斗剧《街头霸王4》五井店预选赛

格斗道场 格斗游戏技巧教学

《格斗之王12》全角色连续技教学

特别策划 各类游戏相关精彩内容

《生化危机》历代回顾特辑完结篇

36Min 日式RPG已没落? 解读日本青年玩家

现在的日式RPG的画面没落了?为什么日本青少年喜欢游戏的人越来越少了呢?这个问题是很多人都在考虑的,同时也是各大游戏厂商面临的挑战。本期“游戏天下事”,小沛和达人就要和大家说说这件事。看到到底是游戏真的出现下滑趋势,还是因为现代人可选择的娱乐方式太多造成的。

您是不是也有自己的观点呢?那就一起来聊聊这个话题吧。



15Min 回首昔日的王者 感怀达人的神技

随着游戏的设计越来越自由化,像以往那种超级闯关挑战也就越来越少了。因为很多游戏的完美并不在于快速通关,而是更注重于要素收集。回首以往,那些目标仅仅是到达终点的游戏越来越少了。不过还是有很多经典作品在老玩家的心中占据着不可替代的位置。本次我们就来回顾一下FC上的《松鼠大作战》。达人是如何一人控制两个完美通关的。



20Min 《生化危机》全系列回顾! 今回奉上揭秘历史的完结篇

《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过。绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品。更有许多玩家将视其为恐怖、惊悚中首屈一指的经典!这个节目的内容非常丰满。我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料,包括其一开始的创意来源,吸取了哪些游戏的创意元素,以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。绝对对生化迷们不可错过的视频教科书!这个节目的内容非常丰富。经过数期的连载,我们这一次终于为大家奉上该系列的完结篇。想要了解生化系列的朋友们,那就赶紧来看吧!



《电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧!

- 如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写“闯关失败的家”中附带的回卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- 如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电:010-64472729转401。



HALO

REACH

FALLS 2010